ΤΕΥΧΟΣ 120 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 900

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

PHILIPS CD-I
ΑΦΙΕΡΩΜΑ SOFTWARE



ΘΕΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 2000

AMIGA ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
- ✔ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
- ✔ AMIGA ΛΟΤΤΟ 2





AMIGA SPECIAL REVIEW
ΖΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ ΤΟΥ Α' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ!



ΘΕΜΑ
Η AMIGA ΕΚ ΤΩΝ ΕΣΩ
(Β' ΜΕΡΟΣ)

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.500.000

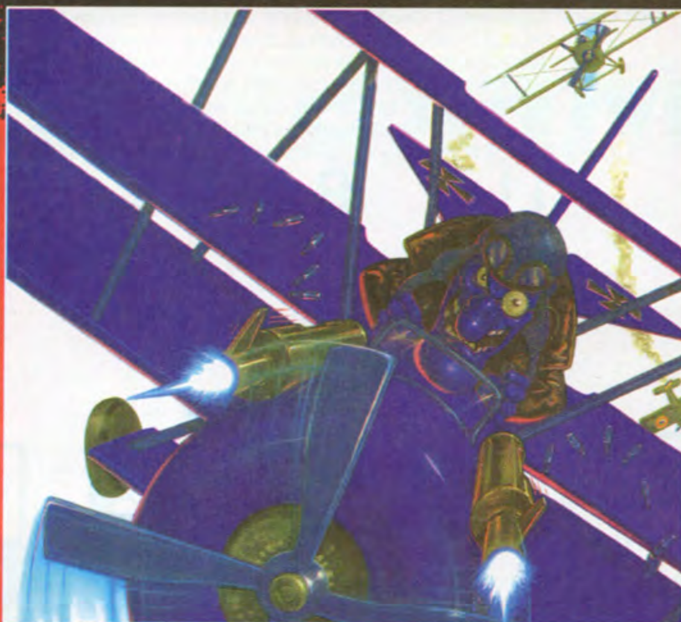
120

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Κουρκουτάς, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Π. Χατζηκυριάκου, Η. Ιακωβάκης, Λ. Αναστασίου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



DAWN PATROL



Η AMIGA ΕΚ ΤΩΝ ΕΣΩ

PIXEL*mania*

Γιατί εμάς μας ενδιαφέρουν τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PHILIPS CD-I

18 **Το νέο πρόσωπο του CD-I: Και παιχνίδια, και εκπαιδευτικά προγράμματα, και μουσικά CDs και ψηφιακό video.**

PIXEL mania
ΜΙΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL
SPECIAL REVIEW
NBA JAM T.E.
ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΑΦΙΣΑΚΙ
ANIME VIDEO GUNBUSTER
MEGA DRIVE: JURASSIC PARK II, PSYCHO PINBALL, DINO DINI'S SOCCER, DYNAMITE HEADDY, SHUT UP AND JAM
GAME BOY: STARGATE
GAME GEAR: RISTAR, ASTERIX
JAGUAR: KASUMI NINJA
32X: VIRTUA RACING DELUXE
SUPER NES: SHANGAI II, NBA LIVE '95, YOGI BEAR, THE SMURFS, BLACKHAWK



MULTIMEDIA & CD-ROM

ΤΟ MULTIMEDIA & CD-ROM ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ. ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!
ΤΟ 1ο ΤΕΥΧΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΑΠΡΙΛΙΟ.



ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 630MB

> > > > > > > > >

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

MULTIMEDIA: Ενας κόσμος τέχνης, τεχνογνωσίας και τεχνολογίας!
Εξερευνήστε τον, μάθετε για τις δυνατότητες και τα εργαλεία που μπορεί να σας προσφέρει μέσα από το πρωτοποριακό CD-Magazine MULTIMEDIA & CD-ROM.

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΑ ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΘΑ:
- **Ενημερωθείτε για τα νέα προϊόντα και τις ειδήσεις της διεθνούς και εγχώριας αγοράς.**
- **Δημιουργήσετε το δικό σας σύστημα Multimedia.**
- **Μάθετε περισσότερα για τις digital βιβλιοθήκες και εκατοντάδες ακόμη χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν στην τεχνολογία των Multimedia.**

ΑΚΟΜΗ:
Το MULTIMEDIA & CD-ROM ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΔΩΡΟ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 630MB με Demos, Playable Demos, Προγράμματα Shareware, Utilities, Εικόνες, Ηχο, Video κ.λπ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο "Multimedia & CD-ROM" για ένα χρόνο (11 τεύχη) με έκπτωση 10%.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 19.800 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 17.600 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 33.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο.................... (προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των.................... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας.................... Ημερ. Λήξης....................

Υπογραφή....................

Αν επιθυμείτε να σας αποσταλεί η πρώτη ειδική έκδοση του περιοδικού, σημειώστε ένα Χ στο τετραγωνάκι ❑ και θα σας σταλεί με αντικαταβολή.

Τιμή τεύχους 2.000 δρχ. Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Γεια σας! Ναι, εγώ είμαι και πάλι. Είμαι σίγουρος ότι όλοι περιμένατε πώς και πώς να περάσει και αυτός ο μήνας για να βρεθούμε και πάλι μαζί. Η αγωνία σας έφτασε στο τέλος της και κρατάτε στα χέρια σας το καινούριο μας τεύχος, που θέλουμε να πιστεύουμε ότι είναι ακόμη καλύτερο από το προηγούμενο. Βέβαια, τελικοί κριτές της όλης προσπάθειάς μας είστε όλοι εσείς που αποφασίζετε κάθε μήνα να επενδύετε πάνω μας για την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας.

Το τεύχος που κρατάτε ξεκινάει, όπως πάντα, με τη στήλη που τα λέει έξω από τα δόντια και αυτή δεν είναι άλλη από το "Σχολιάζοντας". Στη συνέχεια, μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το software του Compact Disc Interactive ή κατά κόσμον Philips CD-I. Ενα μηχάνημα που, ενώ κυκλοφορεί εδώ και ένα χρόνο στη χώρα μας, δεν μας έχει απασχολήσει ιδιαίτερα, λόγω της απουσίας άφθονου software. Σήμερα, τα πράγματα φαίνεται να αλλάζουν και το CD-I βρίσκει το δρόμο που του αξίζει.

Στις αμέσως επόμενες σελίδες θα βρείτε ένα ενδιαφέρον θέμα γύρω από τα παιχνίδια που θα μας απασχολήσουν στο μέλλον. Ξεχάστε πια τα 16bit μηχανήματα, τα περιορισμένα χρώματα και τα φτωχά εφέ. Μία άλλη εποχή ξεκινάει και το "Pixel" είναι ήδη εκεί.

Αmigόβιοι φίλοι μου, δεν σας ξεχάσαμε. Στο παρόν τεύχος μπορείτε να βρείτε το δεύτερο και τελευταίο μέρος του αφιερώματός μας στον εσωτερικό κόσμο της Amiga, ένα αρκετά ενδιαφέρον θέμα που θα πρέπει να διαβάσει κάθε χρήστης Amiga, αν θέλει να ξέρει τι κρύβεται στο εσωτερικό του υπολογιστή του. Τα "σοβαρά" θέματα για την Amiga δεν τελειώνουν εδώ. Στη στήλη "Χωρίς Joystick" έχουμε δύο θεματάκια που πιστεύω ότι θα σας ενδιαφέρουν. Το πρώτο πρόγραμμα αναφέρεται σε ένα καταπληκτικό πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ που αν το χρησιμοποιήσετε σωστά και έχετε και λίγη τύχη όλα μπορεί να συμβούν. Στο δεύτερο "Χωρίς Joystick" μπορείτε να βρείτε προγράμματα επικοινωνίας για την Amiga. Προγράμματα πολύ χρήσιμα στις μέρες μας, γιατί θα σας βοηθήσουν να συνδεθείτε με συστήματα on-line και να απολαύσετε τις υπηρεσίες που προσφέρουν.

Τα θέματά μας δεν τελειώνουν εδώ. Απολαύστε το καταπληκτικό Dawn Patrol στη στήλη "Special Review", δημιουργήστε τα δικά σας προγραμματάκια με τη βοήθεια της Amos Basic που θα βρείτε στην ομώνυμη στήλη, δείτε τα καινούρια προγράμματα που θα κυκλοφορήσουν στη στήλη "Software Flash", διαβάστε τις απορίες των αναγνωστών μας στη στήλη της "Αλληλογραφίας" και χορτάστε όλα τα υπόλοιπα θέματα που υπάρχουν στις σελίδες του περιοδικού.

Στο σημείο αυτό ολοκληρώνουμε την ξενάγησή μας. Σας ευχόμαστε καλό Πάσχα και ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Καλώς τους! Περάστε να σας κεράσουμε κάτι. Θα σας πρότεινα να πάρετε ένα "Σχολιάζοντας" πλούσιο σε ενημέρωση, κουτσομπολιό και ό,τι άλλο μας κατέβει στο κεφάλι. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να καθίσετε αναπαυτικά και να το απολαύσετε.

ΤΟΝ ΑΛΛΟ ΜΗΝΑ

Θα ξεκινήσω με μία μεγάλη έκπληξη που σας ετοιμάζουμε. Από τον άλλο μήνα μέσα σε κάθε Pixel θα βρίσκετε και ένα κουπόνι δώρου. Με αυτό το κουπόνι θα μπορείτε να πηγαίνετε σε διάφορα καταστήματα που θα σας υποδείξουμε και να το ανταλλάσσετε με μία δισκέτα για Amiga ή PC, με ένα CD ή ακόμη και με ένα cartridge, αν είστε κάτοχοι μιας παιχνιδομηχανής! Ετσι είναι, ή κάνουμε δώρα ή δεν κάνουμε τίποτα! Λοιπόν, μη χάσετε το επόμενο Pixel, γιατί θα χάσετε τη super προσφορά μας.

ΣΥΝΕΒΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟ

Στο πρόσφατο Winter Consumer Electronic Show συνέβησαν διάφορα περίεργα. Ενα από αυτά ήταν το γεγονός ότι οι αντιπρόσωποι της Sony έμειναν στο ίδιο ξενοδοχείο (Alexis Park) που έμεναν κάθε φορά και οι αντιπρόσωποι της Sega (σατανική σύμπτωση!).



Οπως προαναφέραμε, κάθε φορά που γινόταν η έκθεση, η ομάδα της Sega έμενε στο ίδιο ξενοδοχείο και κάθε φορά τοποθετούσε στην είσοδό του έναν τεράστιο πλαστικό Sonic για διαφημιστικούς λόγους. Φέτος, κάποιο βράδυ, ο Sonic βρέθηκε ξαφνικά...πεσμένος στην πισίνα του ξενοδοχείου (δεύτερη σατανική σύμπτωση)! Ολοι πίστεψαν ότι η ψυχρολουσία του Sonic ήταν δάκτυλος της Sony. Ετσι, η Sega επενέβη σε ένα διαφημιστικό μπαλόνι που είχε τοποθετήσει η Sony έξω από την έκθεση και έγραφε "PSX Welcomes Sega" (το PSX καλωσορίζει την Sega) και από εκείνη τη στιγμή το μπαλόνι έγραφε "PSX: Play Sega 32X" καλό έτσι; Αλλωστε, ποιος δεν ξέρει ότι η εκδίκηση είναι ένα πιάτο που τρώγεται κρύο!

COMMODORE: ΚΑΙ Ο ΧΟΡΟΣ ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΕΙ

Τον περασμένο μήνα τονίσαμε το ενδιαφέρον που έδειξε η Escom για την αγορά της Commodore. Τελικά, η Escom ενδιαφερόταν κυρίως για το σήμα της Commodore που το ήθελε για τα PCs της, όσο και αν αυτό σας φαίνεται παράξενο!!! Σημειωτέον ότι η Escom είναι κατασκευαστής συμβατών PCs.

Στις 15 Φεβρουαρίου ο εκκαθαριστής της Commodore Γερμανίας πούλησε το σήμα μόνο της Commodore στην Escom έναντι του ποσού των 1.4 εκατομμυρίων δολαρίων. Ελα όμως που ο αρχι-εκκαθαριστής της Commodore International, ο οποίος βρίσκεται στην Αμερική, δεν το έμαθε από την αρχή. Μόλις έγινε γνωστό στις αρχές Μαρτίου, ο Αμερικανός εκκαθαριστής απείλησε με αγωγές κατά της Escom και του Γερμανού εκκαθαριστή, γιατί όπως υποστήριξε το "trademark" της Commodore δεν ανήκε στην Commodore Γερμανίας αλλά στην Commodore International. Και σαν να μην έφταναν αυτά, η Commodore UK απείλησε ότι θα αποσυρθεί από τη διαδικασία, αν στο πακέτο αγοράς δεν περιλαμβάνεται και το σήμα της Commodore.

Τελικά, η Escom έκανε συνολική προσφορά για την αγορά της Commodore ύψους 6 εκατ. δολαρίων, προσφορά η οποία έγινε δεκτή από τους εκκαθαριστές ως η καλύτερη όλων. Ετσι, εισήλθαμε στο τελικό στάδιο της διαδικασίας όπου, μέσα στον Απρίλιο, η Commodore UK και η CEI θα καταθέσουν και αυτές τις τελικές προσφορές τους για να "χτυπήσουν" την Escom (αλήθεια, πόσες φορές έχουμε ξαναδεί αυτό το έργο;). Πάντως, αν κάποια

από τις δύο προσφορές είναι καλύτερη από αυτήν της Escom, θα πάρει και την Commodore.

Επίσης, η Escom δήλωσε ότι αν δεν είναι αυτή που θα πάρει την Commodore, θα παραχωρήσει το "trademark" (σήμα) στο νέο ιδιοκτήτη.

Τελικά, με όλη αυτή τη βαβούρα το μόνο που κατάφεραν όλοι είναι να πέσει η αξία της Commodore και να φτάσει σε πολύ χαμηλό επίπεδο ($6 εκατ.από $24 εκατ. αρχικά). Πλέον, όλα μπορούν να συμβούν.

Αλήθεια, τώρα που το ξανασκέφτομαι, αυτή την κίνηση τη βρίσκω πολύ έξυπνη. Μήπως, τελικά, όλη αυτή η κατάσταση βολεύει κάποιους; Τέλος πάντων, ας ελπίσουμε ότι τώρα όλοι θα είναι καλά, ότι ο δικαστής στις Μπαχάμες θα πέρασε το σοκ του θανάτου του συγγενή του και ότι γύρω στο Πάσχα η Amiga θα έχει καινούριο αφεντικό και θα είναι έτοιμη να βγει στην αγορά. Πάντως, θα πρέπει να τονίσουμε πως, αν τελικά το νέο αφεντικό της Commodore είναι η Escom, κανείς δεν ξέρει αν τελικά θα ξεκινήσει την παραγωγή της Amiga ή απλά αν θα δούμε το περίφημο σήμα της Amiga πάνω σε κάποιον συμβατό PC!

ΓΙΑ ΤΟ PIXEL

Σαν να μου φαίνεται ότι θα σας βάλω τις φωνές. Ο λόγος; Μα, οι προτάσεις που κάνετε κατά καιρούς και δεν βλέπω να τις υλοποιείτε. Μιλάω για προτάσεις του στιλ "Γιατί δεν φτιάχνετε καμιά στήλη με προγράμματα αναγνωστών, με reviews αναγνωστών, με απόψεις αναγνωστών γύρω από κάποιο παιχνίδι" καθώς και για χιλιάδες, άλλες τις οποίες κατά καιρούς αναφέρετε στα γράμματά σας μέσω της "Αλληλογραφίας", αλλά στη συνέχεια δεν κάνετε τίποτα! Ωραίοι είστε. Πετάτε το μπαλάκι και αυτό ήταν, ας βγάλει άλλος το φίδι από την τρύπα.

Εμείς ό,τι μπορούμε κάνουμε. Θέλατε μία στήλη με σχόλια, την κάναμε (και άλλοι την έκαναν), θέλατε μία στήλη προγραμματισμού, τη βάλαμε - AMOS Basic (και άλλοι την έβαλαν), θέλατε να υπάρχει μία αφίσα και στο Pixel όπως αυτή του PixelMania και αυτή τη βάλαμε (άλλοι θα τη βάλουν). Αν πραγματικά θέλετε να δημιουργήσουμε μία νέα στήλη, βοηθήστε και εσείς. Εμείς είμαστε ανοιχτοί σε κάθε υλοποιήσιμη πρόταση, αρκεί να υπάρχει ενδιαφέρον και ανταπόκριση από εσάς.

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΖΟΥΜΕΡΑ

α) Πριν από λίγο καιρό στη Βομβάη (Ινδία) έβρεξε τηλεοράσεις!!! Ναι, ναι, αλήθεια λέω. Ξαφνικά, οι κάτοικοι άρχισαν να πετάνε τις τηλεοράσεις τους από τα παράθυρα, γιατί κουράστηκαν -λέει- να βλέπουν ταινίες σεξ και βίας.

β) Στη Βρετανία το πιο αγαπημένο παιδικό παραμύθι είναι το "Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι". Ετσι, κάποιοι παραγωγοί σκέφτηκαν να γυρίσουν μία ταινία με αυτό το σενάριο. Εύκολα τα πράγματα μέχρι εδώ. Χιονάτες, δόξα τω Θεώ, βρήκαν πάρα πολλές. Οσο για τους επτά νάνους, ...ακόμη ψάχνουν το δεύτερο!!!

γ) Και για όσους πίστεψαν στην ειδησούλα στην αρχή του άρθρου, ΚΑΛΑ ΝΑ ΠΑΘΟΥΝ!!! Βρε παιδιά, Πρωταπριλιά είχαμε πριν από λίγες μέρες, να μην κάνουμε κι εμείς ένα αστειάκι;

δ) Θα κλείσω δίνοντάς σας μία συμβουλή: Προσέξτε τους φίλους και τους συνεργάτες σας. Οταν είναι "μικροί" και σε έχουν ανάγκη σου φέρονται με τον καλύτερο τρόπο, όταν γίνουν λίγο "μεγάλοι" σου πουλάνε και μούρη. Αυτό μου θυμίζει τη φράση: σηκώθηκαν τα αγγουράκια να δείρουν το μανάβη. Για το λόγο αυτό δώστε λίγη προσοχή στις παρέες σας. Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως τους φίλους και τους συνεργάτες σας τους διαλέγετε, με τους συγγενείς δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα.

ε) Στη στήλη της "Αλληλογραφίας" άρχισε πόλεμος. Αφορμή το γράμμα κάποιου αναγνώστη, ονόματι Ηλία. Στο τεύχος που κρατάτε υπάρχει μόνο ένα γράμμα στο επίμαχο θέμα, αλλά στο επόμενο θα χρειαστεί ολόκληρη η αλληλογραφία - ίσως και κάτι παραπάνω - για να ακουστούν όλες οι προτάσεις. Κάτι ήξερα όταν για τίτλο στο γράμμα του Ηλία έβαλα "Αρχισαν τα όργανα". Το είχα δει εγώ το όνειρο...

Αντε, καλά να περάσετε και εμείς θα ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο τεύχος Απριλίου '94 υπήρχε το αποκλειστικό τεστ της καινούριας κονσόλας της Atari, το Jaguar. Το Jaguar έκλεισε σήμερα τον πρώτο χρόνο ζωής του στην ελληνικά αγορά. Στη συνέχεια υπήρχε ένα καταπληκτικό αφιέρωμα σε ορισμένα αξιόλογα περιφερειακά της Amiga, όπως το Full Motion Video για το CD32 που σας επιτρέπει να δείτε ψηφιακό video μέσα από το CD σας, καθώς και ορισμένοι accelerators που έκαναν την Amiga σας να πετάει στην κυριολεξία, ενώ είχαμε πάρει μια πρώτη γεύση σχετικά με το τι εστί "trackball" και "light pen", πάντα για την Amiga.

Ενα παρόμοιο τεστ υπήρχε και για τους κατόχους Atari Falcon όπου μπορούσαν να μάθουν περισσότερα για την Screen Blaster, το Mighty Sonic 32 και την AT-BUS/TOS 2.06.

Για τους φίλους των games είχαμε ετοιμάσει τα εξής reviews: Special review το καταπληκτικό Liberation ή Captive II κατά κόσμον. Συνέχεια παιχνιδιών με το LionHeart, Star Dust Tunnel, Global Domination, Fantasy Flyer, Carlos, Lamborghini, Pugsy και Time Lock για Amiga, το Sensible Soccer και MicroCosm για CD32, το Art of Fighting 2 για Neo Geo, το Alien 3 για Super Nes και τα Cliffhanger και Eternal Champions για Mega Drive.

Βέβαια, υπήρχαν και άλλα ενδιαφέροντα θεματάκια, τα οποία δεν μπορούμε να αναλύσουμε σε αυτή τη σύντομη παρουσίαση. Απλώς μπορείτε να τα δείτε αγοράζοντας το τεύχος.

144 ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.500.000

Ο SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ PIXEL ΚΑΙ ΤΩΝ GAMERS CLUB

Βρε παιδιά, αυτός δεν είναι διαγωνισμός, είναι τζακ-ποτ! 144 δώρα αξίας 1.500.000 δραχμών, και εμείς εδώ να μην έχουμε δικαίωμα συμμετοχής...; Γι' αυτό, φίλοι μου, σπεύσατε. Αγοράστε αμέσως ένα γούρι (π.χ. λαγοπόδαρο) και... στείλτε μας τα κουπόνια συμμετοχής το συντομότερο. Οι "τυχεροτερότεροι" θα είναι και πάλι οι κερδισμένοι. Η ΘΕΑ ΤΥΧΗ ΑΣ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΣΑΣ!

ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1. ΕΝΑ NEO GEO
2. ΕΝΑ MEGA CD2
3. & **4**. ΔΥΟ MEGA DRIVE
5-24. 20 CARTRIDGES MEGA DRIVE
25-44. 20 CARTRIDGES SUPER NINTENDO
45-144. 100 ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ GAMERS CLUB







ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ GAMERS CLUB

ΑΘΗΝΑ: Λ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, τηλ.: 6439824
(CONSOLE CLUB) ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Γρυπάρη 53, τηλ.: 9596262, 9594100
(CONSOLE CLUB) ΑΙΓΑΛΕΩ: Ευαγγελιστρίας 6 & Ιερά Οδός 308, τηλ.: 5310330
(CONSOLE CLUB) ΡΕΝΤΗΣ: Φλέμινγκ 17, τηλ.: 4813859
(THE COOL SHOP))ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 8027539

Π Ω Σ   Θ Α   Κ Ε Ρ Δ Ι Σ Ε Τ Ε

Κόψτε και κρατήστε το κουπόνι της σελίδας με την ένδειξη 1, όπως και το κουπόνι που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος με την ένδειξη 2. Αφού συγκεντρώσετε τα κουπόνια 1 και 2 (τεύχη Μαρτίου & Απριλίου 1995 αντίστοιχα), συμπληρώστε τα με τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τα στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Super Διαγωνισμός", μέχρι και τις 12.5.1995 (σφραγίδα ταχυδρομείου). Εγκυρα θεωρούνται τα κουπόνια στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα/συμμετέχοντος (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές). Ολοι οι φάκελοι που συγκεντρώνουν 2 κουπόνια δύο διαφορετικών μηνών θα συμμετάσχουν σε κλήρωση που θα αναδείξει τους 144 τυχερούς και η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία μας, στις 17 Μαΐου 1995. Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Ιουνίου του PIXEL. Στην κλήρωση δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compupress Α.Ε. και των GAMERS CLUB, καθώς και οι συγγενείς τους μέχρι Β' βαθμού. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

2

Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι   Σ Υ Μ Μ Ε Τ Ο Χ Η Σ

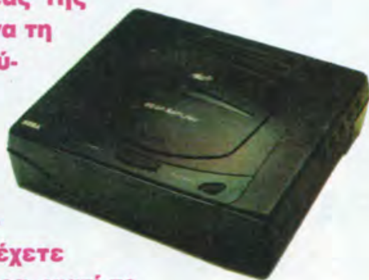
Ο SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL & GAMERS CLUB (ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ)

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....ΟΝΟΜΑ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....Τ.Κ.: ....ΠΟΛΗ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: ....

TERRA INF  RMATICA

ΤΟ SATURN ΣΤΑ ΜΑΥΡΑ

Θα θυμάστε, φυσικά, την αποκλειστική παρουσίαση του Saturn που είχαμε κάνει πριν από μερικούς μήνες. Σας είχαμε πει τότε ότι στα χέρια μας είχαμε την ιαπωνική έκδοση της νέας παιχνιδομηχανής. Από τότε μέχρι σήμερα τα σχέδια άλλαξαν και η Sega Ευρώπης αποφάσισε να αλλάξει λίγο το design της νέας της κονσόλας και να τη χρωματίσει μαύρη αντί για γκρι. Ναι, καλά διαβάσατε. Ξεχάστε τις φωτογραφίες που έχετε δει μέχρι σήμερα, γιατί το ευρωπαϊκό Saturn -το οποίο ξεπερνά και τα προβλήματα σήματος NTSC που είχαμε αντιμετωπίσει με την ιαπωνική έκδοση- θα έχει χρώμα μαύρο όπως και όλες οι άλλες κονσόλες τις εταιρίας.



Αν, μάλιστα, νομίζετε ότι τα σχέδια της Sega για το χρόνο αυτό σταματούν εδώ, κάνετε μεγάλο λάθος. Η εταιρία έχει βάλει στόχο να κυκλοφορήσει, περίπου μέχρι το καλοκαίρι, μία ακόμη νέα παιχνιδομηχανή που ακούει στο όνομα Neptune (πήρε όλους τους πλανήτες με τη σειρά), για την οποία είχαμε γράψει και στο παρελθόν. Πρόκειται για ένα 32bit μηχάνημα, το οποίο έρχεται να ικανοποιήσει αυτούς που δεν διαθέτουν κονσόλα. Η νέα παιχνιδομηχανή έχει τις δυνατότητες ενός Mega Drive με 32x και θα είναι συμβατή με τα cart και του Mega Drive και του 32x! Επίσης θα μπορεί να συνδεθεί χωρίς κανένα πρόβλημα με το Mega CD. Το Neptune αναμένεται να κυκλοφορήσει στην τιμή των 200 λιρών Αγγλίας.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΣΩ ΔΟΡΥΦΟΡΟΥ!

Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας τα επόμενα χρόνια δεν ξέρω και ούτε μπορώ να φανταστώ. Τελικά, τα τεχνολογικά άλματα που γίνονται στο χώρο των παιχνιδιών είναι πραγματικά τεράστια. Ποιος θα φανταζόταν πριν από μερικά χρόνια ότι θα μπορούσαμε να παίζουμε είτε παιχνίδια Virtual Reality στο σπίτι μας είτε το αγαπημένο μας παιχνίδι με κάποιον φίλο μας μέσω τηλεφώνου! Ε, καλά, αυτά ίσως και να τα φανταζότανε κάποιος με πολύ αναπτυγμένη φαντασία, αλλά ότι θα παίζαμε παιχνίδια μέσω δορυφόρου σίγουρα κανείς. Και αν πιστεύετε ότι όλα αυτά που σας γράφουμε δεν έχουν βάση, ορίστε οι αποδείξεις.



Η Nintendo είναι η πρώτη εταιρία κατασκευής παιχνιδιών και κονσολών που αποφάσισε να κατασκευάσει ένα σύστημα με το οποίο θα μπορούν οι παίκτες να παίζουν παιχνίδια μέσω δορυφόρου. Αυτό, βέβαια, θα ξεκινήσει από την Ιαπωνία και αργότερα θα επεκταθεί και σε άλλες χώρες.



Οι Ιάπωνες χρήστες σε λίγο καιρό θα έχουν τη δυνατότητα μέσω δορυφόρου να επικοινωνούν με άλλους χρήστες και μία κεντρική βάση και να παίζουν παιχνίδια on-line, να διαβάζουν νέα, να βλέπουν καινούριες παραγωγές demos και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Ολο το σύστημα θα λειτουργεί με τη βοήθεια ενός δορυφόρου ST GIGA Satellite, ενώ για να μπουν σε αυτό οι χρήστες θα πρέπει να προμηθευτούν την ειδική συσκευή που θα τη συνδέσουν στην κονσόλα τους. Το όνομα αυτής είναι Satelleview και η τιμή της θα φτάνει τις 100 λίρες Αγγλίας. Η συσκευή περιέχει 1MB ROM με απαραίτητες πληροφορίες και 512K RAM. Επίσης, ο παίκτης θα χρειάζεται μία δορυφορική κεραία με το ειδικό μηχάνημα συντονισμού. Η κονσόλα που θα βρίσκεται στο επάνω μέρος του Satelleview θα δέχεται ειδικές κάρτες μνήμης που μοιάζουν με τα cart του GameBoy. Η Nintendo έχει ήδη θέσει σε εφαρμογή αυτό το πρωτοποριακό σχέδιο και σύμφωνα με πληροφορίες αναζητά διάφορους σπόνσορες.

Λέτε σε λίγο καιρό να παίζουμε και εδώ παιχνίδια μέσω δορυφόρου και να διακόπτουν μία μάχη για διαφημίσεις;

TERRA INFRMATICA

GAMEBOY ΟΛΟ ΧΡΩΜΑ..



Τι γίνεται τελικά με αυτό το GameBoy; Συνεχώς αλλάζει πρόσωπο και μας ξαφνιάζει. Εκεί που το είχαμε συνηθίσει μονόχρωμο, ξαφνικά κυκλοφόρησε το Super GameBoy. Εκεί που είχαμε συνηθίσει το γκρι ως εξωτερικό χρώμα, ξαφνικά μας προέκυψαν πέντε νέες έγχρωμες εκδόσεις! Ναι, καλά διαβάσατε. Το GameBoy θα κυκλοφορήσει σε πέντε νέες έγχρωμες εκδόσεις που θα ξετρελάνουν μικρούς και μεγάλους. Τα χρώματα που κυκλοφορούν είναι κίτρινο, κόκκινο, πράσινο, μαύρο και διάφανο. Θα κυκλοφορεί σε ειδική θήκη, η οποία θα μπορεί να πάρει μέχρι και έξι παιχνίδια. Τι λέτε, λοιπόν, μήπως έφτασε η ώρα να αλλάξετε το GmeBoy σας με ένα από αυτά της σειράς 90's;

ΝΕΟ CD-ROM ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA!

Τα CD-ROM drives που κυκλοφορούν για την Amiga γίνονται όλο και περισσότερα και, όπως είναι φυσικό, η τιμή τους πέφτει κατακόρυφα.

Ενα ακόμη νέο CD-ROM drive κυκλοφόρησε για την Amiga σε τιμή που αγγίζει περίπου τις 200 λίρες Αγγλίας. Το νέο προϊόν ακούει στο όνομα Power CD-ROM και είναι κατασκευασμένο από την Power Computing Ltd. Είναι διπλής ταχύτητας και είναι κατάλληλο για την Amiga 600 και 1200.



Συνδέεται μέσω του PCMCIA port και διαθέτει SCSI-I και SCSI-II interface. Επάνω του μπορείτε να συνδέσετε σε σειρά μέχρι και έξι περιφερειακά όπως Syquest drive, Hard drive, Scanners κ.ά.

Το Power CD-ROM μπορεί να παίζει Audio CD, CD32 Emulation, MPEG Decoder και PhotoCD.

Η APPLE ΚΑΙ Η BANDAI ΕΤΟΙΜΑΖΟΥΝ ΕΝΑ 64-BIT CD-ROM

Μετά από τόσον καιρό επιτέλους είδαμε σχεδόν όλες τις παιχνιδομηχανές νέας γενιάς, το Saturn και το Playstation. Τώρα όλοι περιμένουμε με αγωνία το Ultra 64 και όχι μόνο. Και λέω όχι μόνο, γιατί πληροφορίες θέλουν την Apple και την Bandai να δουλεύουν από κοινού ένα νέο σύστημα CD-ROM 64-bit που θα χρησιμοποιείται όχι μόνο για παιχνίδια αλλά και για εκπαιδευτικούς και επιχειρησιακούς λόγους.



Η εταιρία Apple είναι υπεύθυνη για την κατασκευή του τεχνικού μέρους (hardware), ενώ η Bandai για την κατασκευή του λογισμικού (software) που θα κυκλοφορήσει μαζί με τη νέα συσκευή, το όνομα της οποίας είναι "Pippin" (σίγουρα λίγο ασυνήθιστο).

Το Apple Pippin CD-ROM player χρησιμοποιεί έναν μικροεπεξεργαστή PowerPC 603 τεχνολογίας RISC (σαν και αυτόν που χρησιμοποιεί στα computers της) και το Mac OS σύστημα. Αναμένεται να κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά το καλοκαίρι και στην αμερικανική κατά το διάστημα μεταξύ Οκτωβρίου και Νοεμβρίου. Το τετραπλής ταχύτητας CD-ROM player θα έχει δύο σειριακές πόρτες και Rom που θα περιλαμβάνει λογισμικό 680x0 emulator, Macintosh Toolbox και fonts. Η τιμή του αναμένεται να κυμανθεί μεταξύ 300$ και 500$, ενώ του software θα ανέλθει στα 50$, τιμή πολύ χαμηλότερη από αυτή των αντίστοιχων κονσολών Playstation, Saturn και Ultra 64. Οσον αφορά στο software, περισσότερες από 100 κατασκευάστριες εταιρίες έχουν εκφράσει το ενδιαφέρον τους για το νέο σύστημα.

Το Apple Pippin δεν θα είναι απλά ένα σύστημα για υψηλής ποιότητας παιχνίδια και για το λόγο αυτό σχεδιάζονται πληκτρολόγια, ποντίκια και άλλα περιφερειακά που θα δώσουν μία άλλη διάσταση στη συσκευή.

Ενα ακόμη ενδιαφέρον χαρακτηριστικό είναι η Geoport που διαθέτει για σύνδεση με τηλεφωνική γραμμή. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες θα μπορούν να παίζουν ή να επικοινωνούν μέσω τηλεφώνου και με άλλους παίκτες. Με την κυκλοφορία του Pippin θα είναι διαθέσιμοι περίπου 50 με 100 τίτλοι, 30 από τους οποίους θα είναι παιχνίδια.

Χαρακτηριστικά του Pippin

CPU: Μικροεπεξεργαστής RISC PowerPC 603 στα 66MHz, 1MB Video Memory

Γραφικά: Dual frame buffer, NTSC, S-Video και VGA Monitor

Ανάλυση: 640x480

Χρώματα: Περισσότερα από 16,7 εκατ. χρώματα

Μνήμη: 6 MB

Ηχος: Dual Stereo 16-bit ποιότητα (output) και 16-bit digitized stereo (input)

TERRA INFORMATICA

ΕΦΤΑΣΕ ΤΟ RAMIGA Z5

Εχετε βαρεθεί την εμφάνιση της Amiga σας; Θέλετε να τη βάλετε σε ένα πιο ευρύχωρο κουτί, πιο μεγάλο, με περισσότερα slots και δυνατότητα εσωτερικών σκληρών, εσωτερικών drives και άλλες τέτοιες δυνατότητες που σας είναι άγνωστες; Αν ναι, τότε το προϊόν που θα σας παρουσιάσουμε σας ενδιαφέρει αρκετά και θα έλεγα ότι είναι κατασκευασμένο ειδικά για εσάς, τους κατόχους Amiga 1200.

Το νέο προϊόν που ακούει στο όνομα Ramiga Z5 έρχεται να εξαλείψει ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι περισσότεροι κάτοχοι Amiga 1200. Το πρόβλημα με τα περιφερειακά που συνδέονται όλα εξωτερικά. Τώρα με το Ramiga Z5 ξεχάστε τα όλα. Μπορείτε να τοποθετήσετε εσωτερικά drives, σκληρούς δίσκους και ό,τι άλλο φαντάζεστε.



Το Ramiga Z5 είναι ένα κουτί, το οποίο είναι ειδικά κατασκευασμένο να δέχεται τη motherboard της Amiga! Ναι, καλά διαβάσατε. Μοιάζει (για να μην πούμε είναι ίδιο) με το κουτί των κλασικών PC μηχανημάτων και δίνει τη δυνατότητα για τρεις θέσεις 5.25 και πέντε 3.5. Ετσι, μπορείτε να βάλετε εσωτερικά το σκληρό σας δίσκο, το drive σας, το syquest σας και ό,τι άλλο φαντάζεστε. Αυτομάτως, αυτό σας προσφέρει "πολλά ατού". Πρώτον, οικονομία, αφού θα αγοράζετε εσωτερικά περιφερειακά, και δεύτερον προστασία και οικονομία χώρου. Το Ramiga Z5, επίσης, δίνει τη δυνατότητα στην Amiga σας να αποκτήσει πέντε zelo II slots.

Η αλλαγή και η εγκατάσταση είναι παιχνιδάκι. Βγάζετε τη motherboard και το drive τα τοποθετείτε εύκολα μέσα στο κουτί και αυτό ήταν. Οσον αφορά στο πληκτρολόγιο, έχετε δύο επιλογές: είτε να αγοράσετε ένα καινούριο αυτόνομο είτε να τοποθετήσετε το πληκτρολόγιο της Amiga σας μέσα σε ένα νέο περίβλημα (μικρού μεγέθους) πληκτρολογίου.

TERRA INFORMATICA

ΤΟ JAGUAR ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ

Το Jaguar είναι ένα πολύ καλό μηχάνημα, το οποίο παρ' όλα αυτά βρίσκεται ακόμη στο περιθώριο. Μετά την παραγωγή του Jaguar CD άρχισε να φαίνεται για την Atari κάποιο φως στον ορίζοντα και δεν ήταν λίγοι οι παίκτες που άρχισαν να ενδιαφέρονται για την απόκτηση της νέας αυτής συσκευής. Το μείον σε όλη αυτήν την ιστορία είναι ότι το Jaguar CD κυκλοφόρησε μεμονωμένο. Αυτόματα, αυτό σημαίνει ότι για να αγοράσει κάποιος το Jaguar CD πρέπει να διαθέτει ήδη το Jaguar. Η Atari, προκειμένου να διορθώσει αυτό το μεγάλο εμπορικό της λάθος και να ανταγωνιστεί με επιτυχία το Playstation και το Saturn, αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα νέο Jaguar, το οποίο θα περιλαμβάνει εσωτερικά το CD και δεν θα το δέχεται σαν εξωτερικό περιφερειακό. Η κίνηση αυτή είναι αρκετά καλή, αλλά από πληροφορίες που έχουμε θα αργήσει λίγο να πραγματοποιηθεί, αφού αναμένεται περίπου στα μέσα του 1996. Καλή προσπάθεια που, αν τελικά πραγματοποιηθεί, θα προσφέρει πολλά στην Atari.



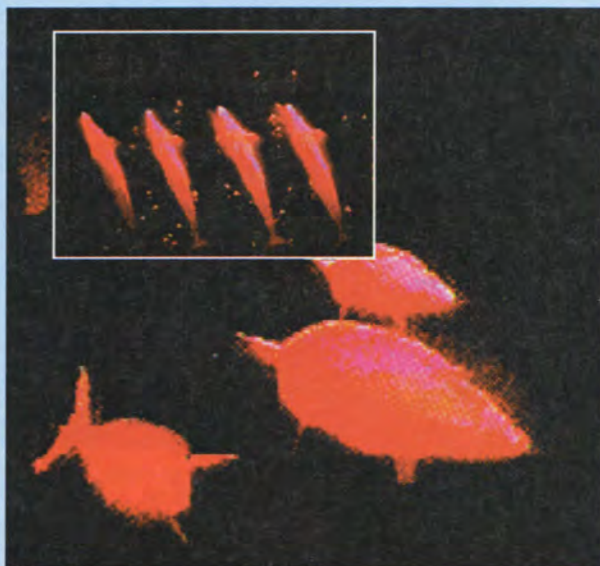


TERRA INFORMATICA

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ VIRTUAL BOY!

Φυσικά, όλοι θα θυμάστε την παρουσίαση πριν από μερικούς μήνες του νέου οικιακού Virtual Reality σύστηματος της Nintendo, που ακούει στο όνομα Virtual Boy. Επιτέλους, το σύστημα που όλοι περιμένουμε με τόση αγωνία να δούμε από κοντά, σε λίγες μέρες θα κυκλοφορήσει στην αμερικανική αγορά και μάλιστα στην εκπληκτική τιμή των (περίπου) 200 δολαρίων! Ελπίζουμε σύντομα και στη χώρα μας.

Θυμίζουμε ότι το σύστημα Virtual Boy είναι φορητό, λειτουργεί αυτόνομα με 6 μικρές μπαταρίες AA (αυτονομία περίπου 7 ωρών παιχνιδιού) και περιλαμβάνει το ειδικό μοντέρνου σχεδιασμού χειριστήριο καθώς και το ειδικό headset. Μαζί με το σύστημα θα κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα και οι εξής τίτλοι: Red Alert, Space Pinball, Mario Bros, Teleboxer και ένα αγνώστου ονόματος διαστημικό παιχνίδι. Μία μικρή γεύση για την ποιότητα των γραφικών μπορείτε να πάρετε από τις φωτογραφίες - αν και υστερούν, αφού είναι 2D. Φανταστείτε πώς θα είναι τρισδιάστατες και αρχίστε να ονειρεύεστε ότι το Virtual Boy θα είναι σύντομα κοντά σας.



Από το 1991 που πρωτοεμφανίστηκε το CDi της Philips, μέχρι σήμερα, προσπαθούσε να βρει τη χαμένη του ταυτότητα μεταξύ family entertainment device, game console και multimedia interactive machine. Σήμερα, η επιτυχία -ή όχι- ενός μηχανήματος του χώρου βασίζεται στην υποστήριξή του από τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Η Philips έπεισε τις εταιρίες παιχνιδιών ότι το CDi έχει και παρόν και μέλλον, και έτσι πολλά γνωστά games βγαίνουν πλέον και σε CDi format.

Επίσης, η Philips έχει αναπτύξει τη δική της παραγωγή τίτλων για το μηχάνημά της και, όπως θα δείτε ακολούθως από μερικούς τίτλους παιχνιδιών, τα έχει καταφέρει πολύ καλά. Το 1995 ίσως να είναι η χρονιά του CDi καθώς η Philips, έχοντας αποφασίσει να του δώσει και τη διάσταση κονσόλας, παρουσιάζει το CDi 450. Το 450 δεν μοιάζει με τα μοντέλα 210 και 220, που αυτά με τη σειρά τους μοιάζουν πολύ με κανονικά CD players ήχου.

Το CDi 450 είναι κατασκευασμένο από γκρίζο πλαστικό, είναι πιο μικρό από το 220 και η υποδοχή του CD γίνεται από πάνω, όπως και στο CD32. Και αυτό μπορεί να πάρει την Digital Video cartridge, που του επιτρέπει να παίζει full motion video και να δίνει μια άλλη διάσταση στα παιχνίδια που το υποστηρίζουν, όπως το The 7th Guest. Το Digital Video του CDi χρησιμοποιεί το standard MPEG (Motion Pictures Experts Group) και μπορεί να αναπαράγει video CDs διάρκειας 72 λεπτών. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του 450 είναι παρόμοια με του 210 και περιλαμβάνουν: εμφάνιση 256 χρωμάτων στην οθόνη από μια παλέτα 16 εκατομμυρίων, ήχο 16bit, ανάγνωση PHOTO CD, μνήμη 8KB NVRAM, modulator για σύνδεση με τηλεόραση, υποδοχές σύνδεσης με stereo και, φυσικά, δέχεται το DV cartridge που του δίνει 1.5 MB RAM επιπλέον. Οι προοπτικές καθιέρωσής του αυξάνονται πολύ με την παρουσίαση από την Goldstar CDi συμβατών μηχανημάτων και με την παρουσίαση από τη Philips κάρτας CDi για τα PC. Η κάρτα αυτή θα περιλαμβάνει και το Digital Video και θα χρειάζεται μόνο ένα Philips CD-ROM τετραπλής(!) ταχύτητας, και θα είναι ανεξάρτητη από τη CPU του υπολογιστή. Με άλλα λόγια, τα παιχνίδια του CDi θα μπορούν να τρέχουν κατευθείαν από το CD-ROM drive χωρίς να χρειάζεται να εγκατασταθούν πρώτα στο σκληρό δίσκο. Αρκετά όμως είπαμε για τη hardware πλευρά του CDi. Ας έρθουμε τώρα στην κρίσιμη, software, πλευρά του, που όπως θα δείτε είναι πλέον αρκετά πλήρης και, εκτός από τα πολύ καλά παιχνίδια, περιλαμβάνει και άλλες multimedia εφαρμογές συν τα digital video που μπορεί να παίξει. Τώρα είναι έτοιμο να διεκδικήσει δυναμικά τη θέση του στο μαγικό χώρο των games consoles - και όχι μόνο.

PHILIPS CDi

Η "επίθεση" του CDi άρχισε. Η υποστήριξή του από πλευράς software συνεχώς αυξάνεται με αρκετούς γνωστούς τίτλους. Η μάχη των games consoles αναμένεται σκληρή και κρίσιμη.

• του Γ. Κουρκουτά



RISE OF THE ROBOTS

Η πιθανότητα να μην το έχετε δει ή ακούσει είναι μηδαμινή. Η έκδοση για το CDi είναι έτοιμη, και αυτό τον καιρό πρέπει να βγαίνει στην αγορά. Ενα νοήμον ρομπότ από μορφοποιημένο υγρό μέταλλο, που διευθύνει μια βιομηχανία κατασκευής στρατιωτικών και βιομηχανικών ρομπότ, μολύνεται από έναν ιό και τίθεται εκτός ελέγχου. Κλείνεται στο συγκρότημα παραγωγής και ελέγχει όλα τα άλλα ρομπότ που βρίσκονται εκεί μαζί του. Η εταιρία στέλνει ένα cyborg, που έχει κατασκευα-

στεί από ρομποτικά και ανθρώπινα μέλη, για να το εξοντώσει. Ολο το παιχνίδι είναι ένα κλασικό beat'em up με τρομερά ray traced γραφικά και με τεχνικές κινηματογραφικής λήψης. Με την προσθήκη του DV cartridge, το gameplay αυξάνεται και υπάρχουν περισσότερες κινηματογραφικές σκηνές. Συνολικά όμως είναι αρκετά μονότονο και έτσι χάνει σε διάρκεια στο χρόνο.

Η έκδοση για CDi είναι σχεδόν ίδια με αυτήν για PC και CD32, και υστερεί μόνο σε ταχύτητα και ομαλότητα κίνησης.

THE 7th GUEST

Αλλο ένα πολύ καλό game με αρκετά πρωτότυπη υπόθεση. Ο Henry Stauf ήταν ένας κατασκευαστής παιχνιδιών σε μια μικρή πόλη. Μια μέρα τα παιδιά του αρρωσταίνουν και τελικά πεθαίνουν από έναν μυστηριώδη ιό. Αμέσως μετά ο Henry εξαφανίζεται. Υστερα από έξι μήνες, έξι καλεσμένοι του έρχονται στο σπίτι του, αλλά και αυτοί με τη σειρά τους εξαφανίζονται. Εσείς, ο έβδομος καλεσμένος, θα πρέπει να ανακαλύψετε τι απέγιναν. Η όλη δράση του παιχνιδιού διαδραματίζεται στο στοιχειωμένο σπίτι του Henry με πολύ σασπένς. Τα γραφικά του είναι τρομερά, τα πάντα είναι ψηφιοποιημένα και η ατμόσφαιρα αρκετά... στοιχειωμένη. Χρειάζεται το DV cartridge για να τρέξει, και περιλαμβάνει δύο CDs, ένα για το παιχνίδι και ένα για το soundtrack.



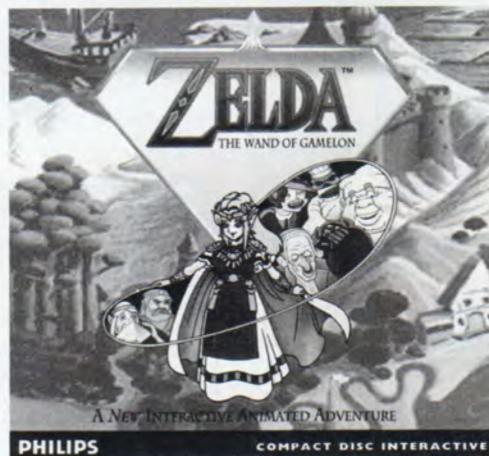
BURN: CYCLE

Ενα cyberpunk adventure με περίεργη υπόθεση. Είστε ο Sol Cutter, ένας κλέφτης δεδομένων του cyberspace. Οι υπολογιστές με τη σημερινή τους μορφή δεν υπάρχουν πλέον, και τα πάντα γίνονται μέσω του ανθρώπινου εγκεφάλου. Ενα interface συνδέεται με το ανθρώπινο μυαλό και από εκεί συνδέεται με τον κυβερνοχώρο. Στην τελευταία σας δουλειά, μαζί με τα data που κατέληξαν στον εγκέφαλό σας, βρισκόταν και ένας ιός. Μέσα σε δύο ώρες θα πρέπει να βρείτε τον τρόπο να τον καταστρέψετε. Θα πρέπει να περιπλανηθείτε στην πόλη και να συλλέξετε όλα τα αντικείμενα που θα σας είναι απαραίτητα. Το Burn: Cycle έχει γραφτεί αποκλειστικά για το CDi και αποτελείται από digitised σκηνές και από ένα πολύ καλό τρισδιάστατο γραφικό περιβάλλον, με υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης και πολύ καλά γραφικά. Μια πολύ αξιόλογη παραγωγή από τη Philips.

"YOU MUST SEARCH WITHIN IN ORDER TO FIND THAT WHICH YOU SEEK."

ZELDA

Αλλο ένα πολύ καλό arcade adventure game που προέρχεται από το SNES της Nintendo. Ο δούκας Onkled, διοικητής του Gamelon, χρειάζεται άμεση βοήθεια. Το νησί του δέχεται επίθεση από τις κακές δυνάμεις του Ganon. Είχατε καλέσει σε βοήθεια τον πατέρα σας, βασιλιά Harkinian, αλλά εξαφανίστηκε μυστηριωδώς προτού φτάσει στο νησί. Εσείς, η Zelda, αποφασίζετε να πάτε στο νησί για να βρείτε τον πατέρα σας και να σώσετε το δούκα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 70 επίπεδα με παλάτια, δάση, παράξενες λίμνες κ.ά. Υπάρχουν 90 χαρακτήρες με τους οποίους θα πρέπει να έρθετε σε επαφή για να μάθετε όσον το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες. Θα πολεμήσετε με αρκετούς εχθρούς και θα πρέπει να μαζεύετε σχεδόν ό,τι βρείτε στο δρόμο σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι στα επίπεδα cartoon και έχουν αρκετή λεπτομέρεια.



LEMMINGS

Γι' αυτό το παιχνίδι δεν νομίζω να χρειάζεται να γράψω πολλά πράγματα. Και η Psygnosis έβγαλε ένα από τα καλύτερά της παιχνίδια για το CDi. Η ιστορία γνωστή: θα πρέπει να οδηγήσετε τα μικρά, ελαφρώς χαζά, ανθρωπάκια(;) μέσα από 120 επίπεδα στον τελικό προορισμό τους με όσο το δυνατόν μικρότερες απώλειες. Οι πίστες δυσκολεύουν



σταδιακά και μερικές χρειάζονται αρκετή σκέψη για να τις περάσετε. Κάθε lemming μπορεί να εκτελέσει μία συγκεκριμένη δουλειά και μπορεί να θυσιαστεί για να σώσει τα υπόλοιπα.

Ενα απλό σχετικά παιχνίδι αλλά πολύ εθιστικό.

STEEL MACHINE



Παρουσίαση παιχνιδιών χωρίς ένα shoot'em up δεν γίνεται! Το Steel Machine έρχεται να καλύψει το κενό αυτό και αρκετά καλά μάλιστα. Το σενάριο γνωστό: οι κακοί εξωγήινοι έρχονται με έξι τεράστια διαστημόπλοια να καταλάβουν τη Γη. Εσείς θα πρέπει να τους αναχαιτίσετε με τη βοήθεια του τελευταίας τεχνολογίας σκάφους σας. Η ταχύτητά του είναι σχετικά αργή αλλά τα γραφικά του είναι αρκετά καλά. Ενα καλό shoot'em up που βέβαια δεν φτάνει στα επίπεδα του PROJECT-X της Amiga αλλά κάνει καλά τη δουλειά του.

LITIL DIVIL

Είναι conversion του γνωστού arcade adventure της Gremlin για το CDi. Εχετε υπό τον έλεγχό σας ένα διαβολάκο που θα πρέπει να περάσει μέσα από τα πέντε επίπεδα ενός λαβύρινθου για να φτάσει στο Overworld. Τα πράγματα μέσα στα τούνελ είναι αρκετά δύσκολα και κρύβουν πολλές παγίδες και εχθρούς. Εκτός από το να καταφέρει να διαφύγει, θα πρέπει να ελευθερώσει και μερικές χαμένες ψυχές άτυχων διαβόλων(!). Επίσης, θα πρέπει να μαζεύει σχεδόν ό,τι βρει στο δρόμο του, για να μπορέσει να λύσει τα διάφορα παζλ του κάθε επιπέδου. Και αυτό χρειάζεται το DV cartridge για να τρέξει, και είναι από τις καλύτερες μετατροπές που έχουν γίνει για το CDi. Παντού κυριαρχεί το κόκκινο χρώμα (γιατί άραγε;) και τα γραφικά του κυμαίνονται σε πολύ ψηλά επίπεδα.

Αλλος ένας τίτλος που δείχνει τις δυνατότητες του μηχανήματος.

SECRET MISSION

Αφησα για το τέλος ένα κλασικό adventure. Τώρα αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μυστικού πράκτορα που προσγειώνεται με το αεροπλάνο του σε μια ζούγκλα της Νοτιοανατολικής Ασίας. Θα πρέπει να ολοκληρώσει δύο αποστολές: να βρει την πραγματική του ταυτότητα και να ανακαλύψει μερικά έγγραφα μεγάλης αξίας, τα οποία πρέπει να παραδώσει στην πρεσβεία της χώρας του. Ξέρω, δεν είναι ό,τι πιο πρωτότυπο έχετε ακούσει, αλλά είναι από τις τελευταίες παραγωγές για το CDi, και τα τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι πολύ καλά: 256 χρώματα στην οθόνη, χρήση του DV cartridge και ομαλή κίνηση. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ακολουθεί αυτήν της εποχής που εξελίσσεται (1950) και γενικά είναι ένα αρκετά αξιόλογο πρόγραμμα που δείχνει το δρόμο στις άλλες παραγωγές που θα ακολουθήσουν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Θα ήθελα να αναφέρω και μερικούς άλλους τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει ή πρόκειται να βγουν σύντομα για CDi: Lords of the Rising Sun, Microcosm, Mad Dog McCree (με πιστόλι για σκοποβολή!), NFL Hall of Fame, Chaos Control, Cluedo, Dragon's Lair 1 & 2, Space Ace, Tetris, Voyeur κ.ά.

Ευχαριστούμε το κατάστημα **VideoPolis**, Αιγαίου 96, Νέα Σμύρνη, τηλ.: 9350527, που προσέφερε τα προϊόντα για την παρουσίαση.



Σκεφτήκατε ποτέ την εξέλιξη που γνώρισαν τα παιχνίδια τα τελευταία δέκα χρόνια; Φανταστήκατε πώς μπορεί να είναι τα μελλοντικά παιχνίδια και πώς μπορεί να διαμορφωθεί γενικότερα η ηλεκτρονική διασκέδαση; Πιστεύω ότι λίγο-πολύ όλους θα σας έχουν απασχολήσει αυτά τα δύο σημαντικά ερωτήματα.

Θυμάμαι, αλήθεια, τα τέλη τις δεκαετίας του '80, τότε που άρχισαν να κυκλοφορούν τα πρώτα adventure της Sierra, όπως το Larry I. Ηταν από τα λίγα παιχνίδια εκείνης της εποχής που καταλάμβαναν δύο δισκέτες 5.25 360K, αριθμός που φάνταζε σε όλους τεράστιος. Θυμάμαι, ακόμη, ότι όλοι είχαμε ξετρελαθεί με τα χρώματά του, την κίνηση του ήρωα (προχωρούσε με εκπληκτική ταχύτητα) και τον ήχο (μπι-μπι).

Από τότε μέχρι σήμερα τα πράγματα άλλαξαν. Σήμερα, ένα τέτοιο παιχνίδι δεν μπορεί να ικανοποιήσει ούτε ένα τετράχρονο παιδί. Η εξέλιξη που είχαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε αυτή τη δεκαετία ήταν πραγματικά τρομακτική. Τεράστια άλματα και, αυτό από τη μια στιγμή στην άλλη. Και όπως συνηθίζω να λέω "ακόμα δεν έχουμε δει τίποτα". Αυτά που σήμερα θεωρούμε κορυφαία παιχνίδια σε πέντε το πολύ δέκα χρόνια θα έχουν γίνει πλέον συλλεκτικά κομμάτια. Δεν θα μας

Τα παιχνίδια του μέλλοντος



Αφήστε το μυαλό σας ελεύθερο και ελάτε να φανταστούμε και να προβλέψουμε μαζί ποια θα είναι η εξέλιξη των παιχνιδιών τα επόμενα δέκα χρόνια.

• ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

προκαλούν κανένα ενδιαφέρον και θα τα θεωρούμε κατά πολύ ξεπερασμένα. Αλήθεια, πού θα φτάσει αυτή η εξέλιξη; Θα γνωρίσει ένα τέλος ή θα συνεχίζεται επ' άπειρον; Οπως δείχνουν μέχρι σήμερα τα πράγματα, αυτή η εξέλιξη θα συνεχίζεται συνεχώς ώσπου να παρουσιαστεί κάποιο άλλο μέσο ηλεκτρονικής διασκέδασης, ικανό να εξαλείψει αυτά της εποχής μας ή στην καλύτερη περίπτωση να συνυπάρξει με αυτά.

Παρ' όλα αυτά, ένα ερώτημα που βασανίζει όλους μας είναι τι θα γίνει στο μέλλον. Πώς θα είναι τα παιχνίδια του μέλλοντος; Ο παίκτης θα συνεχίσει να έχει

παθητικό ρόλο ή θα περάσει σε έναν πιο ενεργητικό; Μήπως εκτός από την οπτικοακουστική μας ικανοποίηση θα έχουμε τη δυνατότητα να ικανοποιήσουμε και άλλες μας αισθήσεις; Ποιος ξέρει; Κανείς μέχρι σήμερα δεν μπορεί να απαντήσει στο ερώτημα "τι θα γίνει μετά από είκοσι, τριάντα χρόνια".

Εμείς, όμως, μέσα από αυτό το άρθρο θα προσπαθήσουμε να φανταστούμε πώς θα είναι τα παιχνίδια μετά από δέκα χρόνια και να προσεγγίσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα τη μελλοντική πραγματικότητα. Ελάτε μαζί μας, λοιπόν, σε ένα ταξίδι στο μέλλον, που μόνο με συνοδηγό τη φαντασία μπορούμε να πραγματοποιήσουμε...

Ιστορική αναδρομή - Μνήμες από το παρελθόν

Στην Ελλάδα όλα ξεκίνησαν με μεγάλη καθυστέρηση, όπως πάντα. Οι πρώτοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές άρχισαν να γίνονται ευρύτερα γνωστοί τη δεκαετία του '80. Τότε, τα top μοντέλα ήταν οι Spectrum, οι Commodore και οι Amstrad 464. Λίγο πιο πριν είχαν κάνει την εμφάνισή τους οι πρώτες μονόχρωμες παιχνιδομηχανές που είχαν ενσωματωμένα δέκα παιχνίδια. Το πρώτο εξωτερικό αποθηκευτικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν η κασέτα ήχου και κάποιο κασετόφωνο. Τότε, θυμάμαι, για να παίξει κάποιος ένα παιχνίδι χρειαζόταν να περιμένει περίπου μισή ώρα και αν η διαδικασία φόρτωσης δεν γινόταν ικανοποιητικά χρειαζόταν να ξεκινήσει τη διαδικασία από την αρχή. Λίγο αργότερα εμφανίστηκαν τα μηχανήματα της Amstrad, τα 6128 - η πρώτη επανάσταση είχε γίνει. Επρόκειτο για τον πρώτο προσωπικό υπολογιστή ευρείας κατανάλωσης με δισκέτα. Τότε ακόμη τα PCs ήταν πανάκριβα και απευθύνονταν μόνο σε επαγγελματίες. Από τα Amstrad περάσαμε σύντομα στον Atari, την Amiga, τους PCs και τις πρώτες φορητές και 8bit κονσόλες. Από τότε, οι κασέτες εξελίχτηκαν σε δισκέτες και cartridges για να φτάσουμε σήμερα στα CDs.

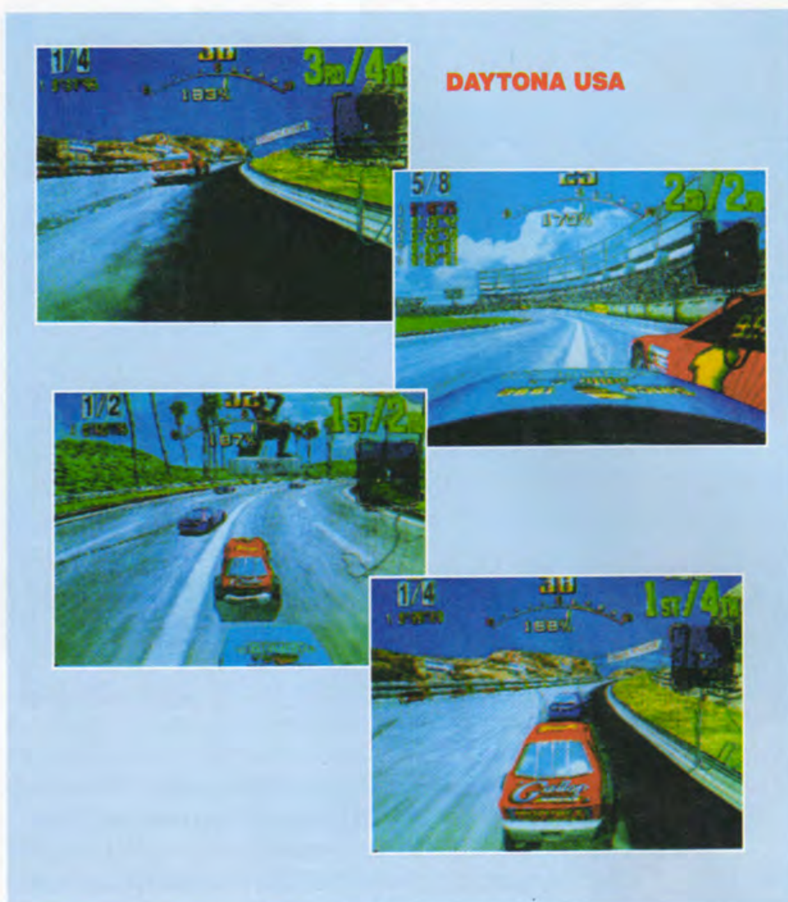
Κάποτε για ένα παιχνίδι έφταναν 100K και σήμερα δεν είναι αρκετά 600MB. Η νέα γενιά παιχνιδιών κάποτε φάνταζε σαν ένα τρελό όνειρο και σήμερα είναι πραγματικότητα. Σήμερα έγινε μόνο η αρχή τους, στα επόμενα δέκα χρόνια θα γνωρίσουν μία αξιοσημείωτη άνθηση και εξέλιξη. Το μέλλον έφτασε, ετοιμαστείτε να το αντιμετωπίσετε.

Οι κονσόλες στο μέλλον

Σήμερα οι κονσόλες που ικανοποιούν κατά μεγαλύτερο μέρος το αγοραστικό κοινό είναι οι τεχνολογίας 16-bit. Ποιες κονσόλες, όμως, θα επικρατήσουν στο εγγύς μέλλον; Θα υπάρχουν αυτές των 8-bit και αν όχι με ποιες θα αντικατασταθούν; Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Με βάση έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί στη διεθνή αγορά, το πολύ μέσα σε δύο χρόνια οι κονσόλες τεχνολογίας 8-bit θα έχουν εξαφανιστεί και θα βρίσκονται πλέον στο περιθώριο. Οι κονσόλες τεχνολογίας 16-bit θα έχουν χάσει τις μισές και παραπάνω πωλήσεις τους, ενώ τη μερίδα του λέοντος θα έχουν οι κονσόλες νέας γενιάς 32 και 64 bit. Σε δέκα χρόνια οι κονσόλες 8-bit θα θεωρούνται μουσειακά κομμάτια, οι 16-bit θα φτάνουν στο τέλος τους και οι κονσόλες νέας γενιάς θα έχουν κατακτήσει τους πάντες και θα ετοιμάζονται να παραχωρήσουν την πρωτιά σε κάτι νέο που θα πλησιάζει. Αυτό άλλωστε αποτελεί έκφραση του νόμου της εξέλιξης.

Ο κόσμος πια θα θέλει μία συσκευή που να τα κάνει


DAYTONA USA


PANZER DRAGOON SATURN



VICTORY GOAL

όλα: να ακούει μουσική, να παίζει παιχνίδια, να βλέπει εφαρμογές και ψηφιακό βίντεο κ.ά. Με άλλα λόγια, να κάνει τα πάντα απλά και γρήγορα.

Ξεχωριστή άνθηση τότε θα γνωρίζουν τα Virtual Reality παιχνίδια, που θα έχουν γίνει πια κάτι συνηθισμένο. Ηδη, έχουμε διάφορα παραδείγματα από τα πρώτα συστήματα όπως το Virtual Boy. Το παράδειγμα της Nintendo θα ακολουθήσουν και άλλες μεγάλες εταιρίες και έτσι θα δημιουργηθεί μία νέα τάξη παιχνιδιών, αυτή των Virtual Reality. Οι γνωστές μας κονσόλες Playstation, 32X, Saturn και Ultra 64 θα έχουν βελτιωθεί και οι τιμές τους θα έχουν μειωθεί σημαντικά.

Ενας άλλος τομέας που θα γνωρίσει ιδιαίτερη άνθηση κατά την επόμενη δεκαετία είναι αυτός των παιχνιδιών δικτύου. Ηδη και στη χώρα μας έχουμε τη δυνατότητα να παίζουμε τέτοιου είδους παιχνίδια. Πλέον, όμως, από την καλωδιακή σύνδεση θα περάσουμε στη δορυφορική. Και αν αυτό σας φαίνεται αστείο, διαβάστε στα νέα μας για τα δορυφορικά παιχνίδια. Τότε ελπίζω να έχουν φτάσει και στην Ελλάδα.

Τέλος, δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε να προβλέψουμε το αποθηκευτικό μέσον που θα έχει επικρατήσει. Ο λόγος, φυσικά, για τον οπτικό δίσκο, γνωστό και ως CD.

Η εξέλιξη των παιχνιδιών

Φυσικά, σε όλες αυτές τις εξελίξεις που περιγράφουμε δεν μπορεί να μη λάβουν μέρος και τα παιχνίδια, τα οποία άλλωστε μας απασχολούν περισσότερο. Η εξέλιξη που θα γνωρίσουν τα παιχνίδια θα είναι ραγδαία και αυτό γιατί οι τεχνολογικές εξελίξεις θα είναι τέτοιες που θα επιτρέπουν στους κατασκευαστές να κάνουν θαύματα. Ισως μέσα σε αυτά τα δέκα χρόνια να μην προλάβει να αλλάξει ο ρόλος του παίκτη από παθητικό σε ενεργητικό, αλλά σίγουρα κάποτε θα γίνει και αυτό.

Αξιοσημείωτη εξέλιξη (ίσως και τη μεγαλύτερη) θα γνωρίσουν τα γραφικά και το gameplay. Φυσικά, από το χορό δεν θα ξεφύγουν η κίνηση και ο ήχος, καθώς και η οπτική άποψη.

Τα γραφικά θα μοιάζουν ακόμα περισσότερα με αληθινά, αφού πλέον οι ήρωες θα είναι πραγματικοί ηθοποιοί και οι τοποθεσίες αληθινές. Πλέον, η κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα μοιάζει με το γύρισμα κινηματογραφικής ταινίας και δεν θα περιορίζεται μόνο στον προγραμματιστικό κώδικα. Νέες θέσεις εργασίας θα δημιουργηθούν για ηθοποιούς, σκηνοθέτες και άλλα συναφή επαγγέλματα.

Το gameplay θα αλλάξει, θα γίνει πιο ρεαλιστικό και θα χρησιμοποιεί περισσότερο interactive. Ο ήχος θα είναι πλέον υψηλής ποιότητας, ψηφιακός και θα έχει την πιστότητα ενός μουσικού CD. Τα ηχητικά εφέ θα εξελιχθούν και θα γίνουν όμοια με αυτά των κινηματογραφικών ταινιών.

Τέλος, η κίνηση θα πλησιάζει τόσο την πραγματική, που πολλές φορές θα μας τρομάζει. Ας δούμε, όμως, πώς θα εξελιχθεί κάθε γνωστή κατηγορία παιχνιδιών ξεχωριστά.

Adventure Games

Γνωστή και μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών. Η άνθηση που έχει γνωρίσει μέχρι σήμερα δεν είναι τίποτα μπροστά στην επερχόμενη. Για την επόμενη δεκαετία τα πράγματα για τους φανατικούς adventurάδες θα είναι εκπληκτικά. Θα βρουν μια πραγματική όαση.

Τα adventure games θα αλλάξουν πρόσωπο. Το πολύ σε πέντε χρόνια παιχνίδια σαν το 7th Guest και το Myst θα θεωρούνται "ξεπερασμένα". Πραγματικοί ηθοποιοί και τοποθεσίες σε συνδυασμό με cartoons θα πάρουν τη θέση των μέχρι σήμερα γραφικών. Ο κόσμος τους θα γίνει περισσότερο interactive και θα μοιάζουν πιο πολύ με ταινίες όπου πρωταγωνιστές θα είστε εσείς οι ίδιοι. Με τον όρο interactive εννοούμε την ικανότητα του χρήστη ή του υπολογιστή να ελέγχει την παρουσίαση μέσω ενός συστήματος πολυμέσων, του προγράμματος. Επίσης, θα αλλάξει η δομή τους, η οποία θα είναι πιο ελεύθερη και όχι τόσο γραμμική. Λέτε το 2005 να παίζουμε όλοι το King's Quest XVII;

Shoot'em up

Η βασική δομή των shoot'em up δεν πρόκειται να αλλάξει και πολύ. Πάντα εσείς θα προσπαθείτε να σκοτώσετε όσους περισσότερους μπορείτε. Βέβαια, θα αλλάξουν τα μέσα - δεν θα χρησιμοποιείτε πλέον κλασικά όπλα αλλά πολύ εξελιγμένες μορφές αυτών.

Μία σημαντική αλλαγή που ενδέχεται να δούμε στα shoot'em up είναι η αλλαγή των σκηνικών. Οι κόσμοι πλέον σε αυτά τα παιχνίδια θα έχουν γίνει απαραίτητα τριών διαστάσεων και οι εχθροί σας πιο πονηροί και δύσκολοι. Τέλος, σημαντική αλλαγή θα έχουμε στα ηχητικά εφέ που θα μοιάζουν περισσότερο με αυτά των κι-

νηματογραφικών ταινιών. Φυσικά, το σύστημα surround θα βρίσκεται σε κάθε σπίτι.

Πάντως εγώ ένα περιμένω, να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι στο οποίο θα μπορεί κανείς να "περνάει" ο ίδιος τους εχθρούς του, φυσικά ξέρετε εγώ ποιον θα βάλω... Δεν ανέφερα κανένα ιταλικό όνομα...

Beat'em up

Τα πασίγνωστα παιχνίδια πρόκειται να υποστούν πολλές και εντυπωσιακές αλλαγές. Ολα θα έχουν ξεπεράσει τα πολυγωνικά γραφικά και θα έχουν στραφεί σε πιο ρεαλιστικά και η τεχνολογία θα τους επιτρέπει να διαθέτουν την ταχύτητα που πρέπει να έχουν. Πλέον δεν θα παίζουν μόνο δύο μαχητές στην οθόνη αλλά πέντε, έξι μέχρι και δέκα. Θα γίνεται στην κυριολεξία χαμός. Θα κυκλοφορήσουν πολλές εκδόσεις που θα υποστηρίζουν δίκτυο και όλος ο κόσμος θα ευχαριστηθεί ξύλο! Ισως μετά από πολλά χρόνια γίνουν ακόμα πιο ζωντανά και αισθανόμαστε κιόλας τις διάφορες... μπουνιές και κλωτσιές.

Ο χειρισμός τους θα αλλάξει, θα γίνει πιο ρεαλιστικός και για τα παιχνίδια αυτά θα βγουν πολλά περιφερειακά που θα κάνουν το activator να μοιάζει με έναν απλό και απαρχαιωμένο κύκλο. Τότε θα κυκλοφορήσει και το Street Fighter Super New Turbo Ejection.

Racing Games

Θα μοιάζουν περισσότερο με πραγματικούς εξομοιωτές παρά με παιχνίδια. Το δε υπουργείο Συγκοινωνιών Θα πάρει μερικά προκειμένου να διεξάγονται με αυτά οι εξετάσεις για το δίπλωμα οδήγησης. Τα περισσότερα θα έχουν για θέμα τους την οδήγηση σε πόλη παρά σε πίστες και θα χρησιμοποιούν αυτοκίνητα που κυκλοφορούν και στην αγορά. Τα γραφικά τους θα αποκτήσουν τρισδιάστατη μορφή και η ταχύτητά τους θα ξεπερνά τα 400 χιλ./ώρα. Θα τρέχουν, κοινώς, σαν δαίμονες. Τέλος, θέα του αγώνα θα προσφέρεται από πολλαπλές κάμερες και θα είναι πολύ πιο ζωντανή.

Simulator

Θα μοιάζουν με αυτά που χρησιμοποιεί σήμερα ο στρατός για εκπαίδευση. Τα γραφικά τους θα είναι φωτορεαλιστικά και τα όργανά τους θα διαθέτουν πολλαπλασιαστή. Για να μπορέσετε να έχετε ικανοποιητικά αποτελέσματα, θα χρειάζεται πραγματικά να πάτε στο πρώτο έτος της σχολής Ικάρων. Η κίνηση θα είναι εκπληκτικά ζωντανή, σαν πραγματική. Η θέα από το όχημά σας ή από το αεροσκάφος σας θα γίνεται με την περιστροφή ενός μοχλού και μόνο και όχι πια με κουμπιά.

Sports Games

Τα αθλητικά παιχνίδια όσο περνάνε τα χρόνια θα προσεγγίζουν όλο και περισσότερο τα πραγματικά αθλήματα. Πλέον θα χρειάζεται να σας βγει το λάδι για να μπορέσετε να έχετε ικανοποιητικά αποτελέσματα.



VIRTUAL REALITY

Γραφικά digitized και μόνο, ενώ πολλές φάσεις του αγώνα θα είναι από πραγματικά αθλητικά γεγονότα. Παιχνίδια σαν το FIFA International για 3DO θα θεωρούνται "απλά και αστεία".

Παιχνίδια Network

Τα παιχνίδια δικτύου θα γνωρίσουν ξεχωριστή άνθηση. Το πολύ σε πέντε χρόνια και στη χώρα μας θα παίζουμε παιχνίδια με αντιπάλους που θα βρίσκονται χιλιόμετρα μακριά από εμάς. Αρχικά θα χρησιμοποιηθεί ως μέσον η τηλεφωνική γραμμή, η οποία θα συνδέεται κατευθείαν στην κονσόλα, και στη συνέχεια οι δορυφόροι.

Τιμές παιχνιδιών

Οι τιμές των παιχνιδιών αρχικά θα ανέβουν στα ύψη, αργότερα όμως, λόγω της ύπαρξης σε κάθε σπίτι και μίας multi-κονσόλας, θα πέσουν αυτομάτως για να σταθεροποιηθούν τελικά σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Επίλογος - Ετος 2025

Το μέλλον, όσον αφορά στα παιχνίδια και την ηλεκτρονική διασκέδαση, θα είναι λαμπρό. Στα επόμενα δέκα χρόνια οι εξελίξεις θα είναι πολλές. Στη χώρα μας, όμως, θα φτάνουν -όπως πάντα- με κάποιο χρόνο καθυστέρηση. Ελπίζουμε αυτή η ψαλίδα κάποτε να κλείσει.

Μετά από 30 χρόνια είναι σίγουρο ότι ταινίες όπως η "Ολική Επαναφορά" θα θεωρούνται διαφημιστές ταινίας και όχι επιστημονικής φαντασίας, αφού όσα είδαμε στην ταινία δεν είναι τελικά απίθανο να συμβούν...

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε ρίξει μια πρώτη ματιά στα διάφορα μέρη της Amiga και είχαμε ασχοληθεί ειδικότερα με τα τμήματα του hardware που είναι λίγο-πολύ κοινά σε κάθε υπολογιστή: τη CPU, την FPU, τη RAM κ.λπ. Αυτή τη φορά θα προσπαθήσουμε να ρίξουμε λίγο φως στις πτυχές της Amiga, που τη διαφοροποιούν από άλλους υπολογιστές και που είναι το λειτουργικό της και τα custom chips που διαθέτει. Επίσης, θα αναφερθούμε και σε ορισμένα θέματα τα οποία μπορεί να μην έχουν σχέση με το καθαυτό hardware της Amiga, αποτελούν όμως κομμάτι της, όπως για παράδειγμα οι σκληροί δίσκοι και τα monitors.

Η AMIGA εκ των έσω

Συνέχεια και τέλος της περιήγησης στα ενδότερά της Amiga, ένα θέμα που πρέπει να διαβάσουν όλοι οι χρήστες Amiga γιατί αξίζει να γνωρίζουν τα βασικά πράγματα για τον υπολογιστή που χρησιμοποιούν.

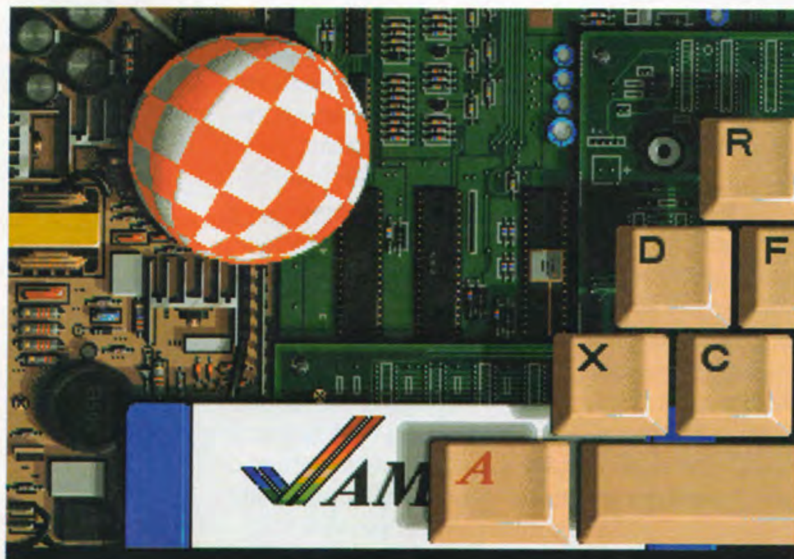
• Ν. Κλωνάρη

Στην προσπάθεια αυτή, θα θυσιάσουμε τη λεπτομερή παρουσίαση, για χάρη μιας πιο σφαιρικής και περισσότερο εύληπτης άποψης, καθώς τα θέματα με τα οποία θα ασχοληθούμε είναι πολλά και κρύβουν μεγάλο βάθος.

Ας μην καθυστερούμε όμως άλλο και ας αρχίσουμε με την περιγραφή των custom chips. Τα custom chips είναι μια ομάδα από microchips, που έχει σχεδιαστεί για να εκτελεί συγκεκριμένες εργασίες ώστε να μην πέφτει όλο το βάρος στη CPU και έτσι να επιτυγχάνεται μεγαλύτερη ταχύτητα και αποτελεσματικότητα όταν εκτελείται κάποιο πρόγραμμα. Η πρώτη εμφάνισή τους έγινε στην A1000 (το πρώτο μοντέλο Amiga που κυκλοφόρησε η Commodore) και, στο πλαίσιο της εξέλιξης της Amiga, επανασχεδιάστηκαν δύο φορές. Η δεύτερη γενιά, που εμφανίστηκε με την A3000 και υπάρχει στις A600 και A500+, είναι γνωστή με το ακρώνυμο ECS (Enhanced Chip Set), ενώ η τελευταία αναφέρεται ως AGA (Advanced Graphics Array) και υπάρχει στις A1200 και A4000. Σε πολλές περιπτώσεις, η πρώτη γενιά αναφέρεται και με το όνομα OCS (Original Chip Set) χωρίς όμως αυτό να είναι το επίσημο όνομά της.

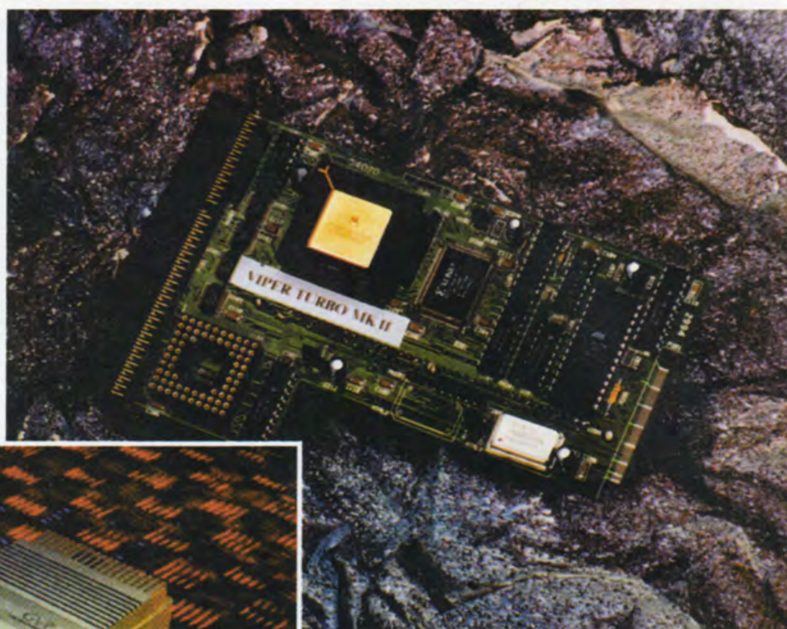
Σε όλα τα μοντέλα της Amiga υπάρχουν κάμποσα custom chips, τρία όμως είναι τα σημαντικότερα: ο Agnus, η Denise και η Paula (τα ονόματα τα χρωστάνε σε μια από τις πολλές ιδιοτροπίες των σχεδιαστών της Amiga, που προτίμησαν να τους δώσουν ονόματα παρά κάποια νούμερα). Τα τρία αυτά microchips είναι αρμόδια για τα γραφικά και τον ήχο της Amiga, καθώς και για μερικά άλλα, λιγότερο εντυπωσιακά, κατορθώματα. Οπως είπαμε και πιο πριν, σκοπός τους είναι να ελαφρύνουν το έργο της CPU, και γι' αυτό διαθέτουν δικό τους σετ εντολών ώστε να μπορούν να εκτελούν προγράμματα γραμμένα γι' αυτά. Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιήσουν την CHIP RAM της Amiga χωρίς την παρέμβαση της CPU, κάτι το οποίο είναι γνωστότερο με το όνομα DMA (Direct Memory Access - Αμεση προσπέλαση μνήμης).

Ολα τα custom chips έχουν υποστεί αλλαγές και βελτιώσεις με την πάροδο του χρόνου, αλλά αυτό που έχει μείνει γενικά απαράλλακτο είναι η Paula. Η Paula είναι το microchip που επωμίζεται κυρίως τον ήχο της Amiga, αν και φορτώνεται και με μερικές άλλες αγγαρείες. Μπορεί να προγραμματιστεί για να λειτουργήσει σαν synthesizer, δημιουργώντας ηλεκτρικούς παλμούς από τους οποίους κατασκευάζονται διάφοροι ήχοι, αλλά οι ικανότητές του φαίνονται όταν χρησιμοποιεί το μετατροπέα D-to-A που διαθέτει.



Αυτό είναι ένα ηλεκτρονικό κύκλωμα που μετατρέπει μια σειρά από αριθμούς σε αναλογικό σήμα, το σήμα που στέλνει ο ενισχυτής ενός Hi-Fi, για παράδειγμα, στα ηχεία.

Χάρη σε αυτό, η Amiga μπορεί να χρησιμοποιήσει sampled ήχους, δηλαδή ήχους που έχουν ψηφιοποιηθεί (όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα CD). Ο D-to-A μετατροπέας της Paula είναι 8-μπιτος, που σημαίνει πως οι αριθμοί που χρησιμοποιεί έχουν 8 bits, σε αντίθεση με τα CD players, λ.χ., τα οποία έχουν 16-μπιτους μετατροπείς. Βέβαια, όσο περισσότερα bits χρησιμοποιούνται για την ψηφιοποίηση του ήχου, τόσο μεγαλύτερη είναι η ποιότητά του, αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις τα 8 bits της Paula είναι αρκετά, καθώς αυτό αντισταθμίζεται με τα 4 κανάλια ήχου που διαθέτει, από τα οποία μπορεί να παίξει τέσσερις διαφορετικούς ήχους ταυτόχρονα.



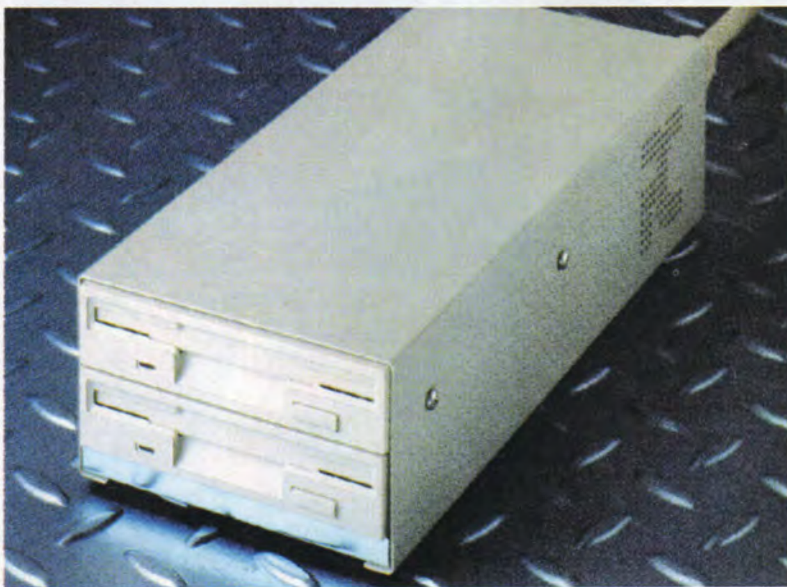


Αντίθετα με την Paula, τα άλλα δύο custom chips της Amiga, ο Agnus και η Denise, τα οποία ασχολούνται με τα γραφικά της, έχουν αλλάξει δραστικά. Στο AGA chipset μάλιστα έχουν μετονομαστεί σε Lisa και Alice αντίστοιχα. Πάνω στις πλάτες τους πέφτει όλο το βάρος για την προετοιμασία και την εμφάνιση των γραφικών στην οθόνη. Γι' αυτό συνεργάζονται μεταξύ τους και μοιράζονται την εργασία, με αποτέλεσμα τη μεγάλη ταχύτητα της Amiga σε τομείς όπως το animation.

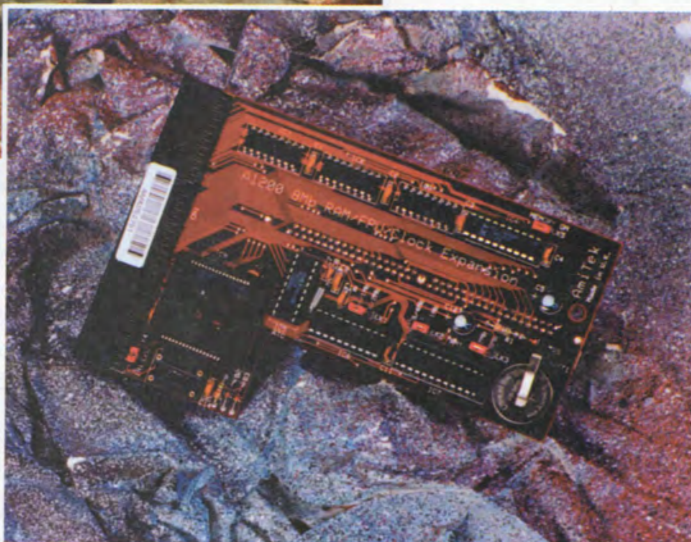
Ο Agnus είναι αρμόδιος για την προετοιμασία των δεδομένων που αποτελούν την υπό σχεδιασμό οθόνη. Αποτελείται από δύο κομμάτια που λειτουργούν σαν μικρές CPU, τον blitter (συντομογραφία του Block Image Transferrer) και τον Copper (που προκύπτει από το coprocessor). Ο Copper επιτρέπει τον ακριβή έλεγχο της δέσμης σάρωσης της οθόνης. Αυτό μάλλον δεν λέει και πολλά από μόνο του, αλλά με μια μικρή εξήγηση του τρόπου που δημιουργείται η εικόνα σε ένα monitor, η σημασία του Copper θα γίνει ξεκάθαρη.

Η εικόνα σε ένα monitor κατασκευάζεται από μια δέσμη από ηλεκτρόνια, η οποία σαρώνει την οθόνη κατά γραμμές από τα αριστερά προς τα δεξιά. Μόλις η δέσμη φτάσει στο τέλος μιας γραμμής, αρχίζει να σχεδιάζει την επόμενη γραμμή κ.ο.κ., μέχρι να φτάσει στο τέλος της οθόνης, όπου και επανέρχεται στην πάνω αριστερή γωνία για να ξαναρχίσει το σχεδιασμό της οθόνης. Ο Copper μπορεί λοιπόν να εκτελεί μικρά προγράμματα που λέγονται copper lists, με τα οποία ελέγχεται ακριβώς η δέσμη σάρωσης. Ετσι, πετυχαίνονται εφέ όπως η ταυτόχρονη ύπαρξη δύο οθονών (που, για παράδειγμα, συμβαίνει αν φορτώσετε το D-Paint από το Workbench και κατόπιν "τραβήξετε" την οθόνη του προς τα κάτω με το ποντίκι) ή οι περίεργοι χρωματισμοί στο βάθος της οθόνης σε παιχνίδια όπως το Zool, που θυμίζουν ουράνιο τόξο.

Ο Blitter, από την άλλη πλευρά, ετοιμάζει τα διάφορα κομμάτια της εικόνας για να σχεδιαστούν στην οθόνη. Μπορεί να πάρει τρεις διαφορετικές εικόνες και να τις συνδυάσει, δημιουργώντας αυτήν που πρόκειται τελικά







να σχεδιαστεί.

Κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά χρήσιμο σε περιπτώσεις όπως στο σχεδιασμό ενός sprite που κινείται στην οθόνη. Πρώτα σχεδιάζεται το φόντο, κατόπιν μπαίνει από πάνω ένα περίγραμμα στο σχήμα του sprite και τέλος σχεδιάζεται το ίδιο το sprite. Ο Blitter μπορεί να πετύχει αυτό με ένα συνδυασμό των τριών αυτών εικόνων, δίνοντας έτοιμη την εικόνα που πρέπει να σχεδιαστεί, και έτσι αποφεύγεται ο σχεδιασμός σε τρία βήματα, που περιγράψαμε προηγουμένως.

Στην πραγματικότητα, ο Blitter δεν περιορίζεται στην επεξεργασία των γραφικών, αλλά μπορεί να δουλέψει με οποιαδήποτε κομμάτια μνήμης (όπως έχουμε πει, τα πάντα στην Amiga, ακόμα και τα γραφικά της, βρίσκονται καταχωρισμένα στη RAM). Βέβαια, οι τρόποι που μπορεί να τα επεξεργαστεί βρίσκουν μεγάλη εφαρμογή στον τομέα των γραφικών, και γι' αυτό χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον εκεί.

Το τελευταίο custom chip που θα μας απασχολήσει είναι η Denise. Η δουλειά της είναι να δέχεται τα δεδομένα που αποτελούν την οθόνη που πρέπει να σχεδιαστεί, και να τα μετατρέπει έτσι ώστε να τα καταλαβαίνει το monitor.

Αυτή είναι που ασχολείται με τις διάφορες αναλύσεις, καθώς και με το πλήθος των χρωμάτων, όπως και με το συγχρονισμό του σήματος που πηγαίνει στο monitor με κάποια εξωτερική πηγή (video ή camera). Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να αναμειχθεί η εικόνα της Amiga με την εικόνα που στέλνει το video, πετυχαίνοντας έτσι εφέ όπως υπότιτλους, πλαίσια κ.λπ. Η Denise είναι επίσης αρμόδια για τα λεγόμενα hardware sprites τα οποία, αν και έχουν περιορισμούς στο πλήθος τους και στα χρώματά τους, είναι πιο γρήγορα από τα υπόλοιπα sprites και πιο εύκολα στο χειρισμό τους. Το πιο τυπικό παράδειγμα hardware sprite είναι ο pointer του ποντικιού στο Workbench.



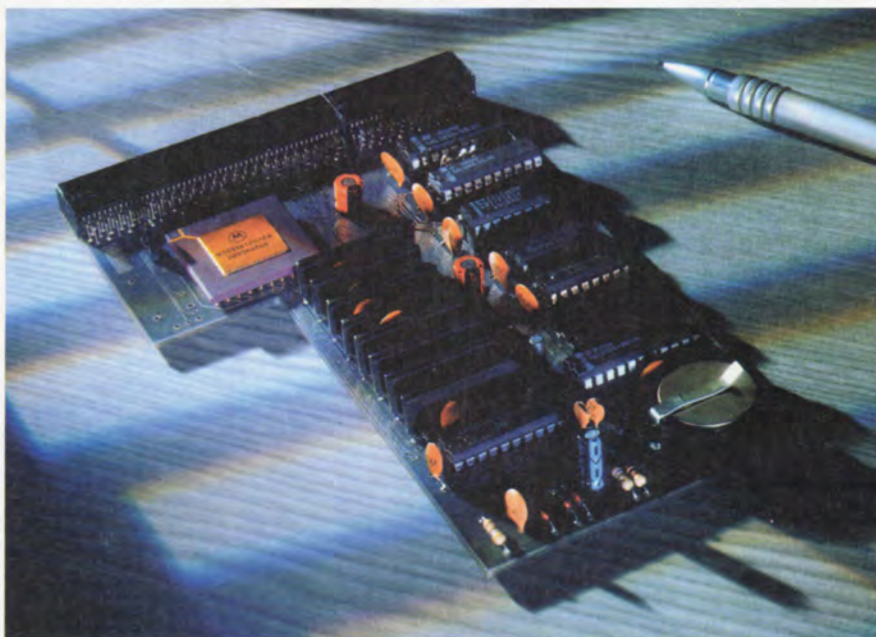
Ομως, τα custom chips δεν σταματάνε μόνο στα γραφικά και στον ήχο. Κάνουν και ένα σωρό άλλες δουλειές, εξίσου σημαντικές, όπως για παράδειγμα ο έλεγχος της επικοινωνίας της Amiga με τα περιφερειακά της. Αυτό είναι το καθήκον του Gary, ενός όχι τόσο γνωστού custom chip, αλλά εξίσου σπουδαίου.

Ο Gary, λοιπόν, παίζει το ρόλο του τροχονόμου στις πληροφορίες που διακινούνται ανάμεσα στην Amiga και τα disk drives της, τα hard disks κ.λπ.

Αυτό που κάνει στην ουσία είναι να ελέγχει τις διάφορες θύρες εισόδου και εξόδου της Amiga, όπως τη σειριακή και την παράλληλη, καθώς και μερικές λιγότερο γνωστές, λ.χ. τη θύρα PCMCIA που διαθέτουν η A600 και η A1200.

Κάτι που δεν ανήκει όμως στη δικαιοδοσία του Gary

είναι τα expansion slots, αυτά δηλαδή που βρίσκονται στο κάτω μέρος των μικρών μοντέλων και μέσα στο κουτί των μεγάλων. Τα expansion slots είναι πολύ σημαντικά, και αυτό μπορεί να το καταλάβει κανείς εύκολα ρίχνοντας μια ματιά στο τι κυκλοφορεί και πού τα χρησιμοποιεί: επεκτάσεις μνήμης, κάρτες σκληρών δίσκων, κάρτες με ισχυρότερες CPU κ.λπ. Βέβαια, δεν είναι ανάγκη να τα χρησιμοποιήσει κανείς για να επεκτείνει το σύστημά του. Στην A1200, λ.χ., μπορεί να τοποθετηθεί εσωτερικά σκληρός δίσκος, μέσα από το IDE interface που διαθέτει το μοντέλο, χωρίς να καταληφθεί το expansion slot. Το ίδιο συμβαίνει και με την A3000, η οποία διαθέτει SCSI interface για να συνδέονται σκληροί δίσκοι και άλλα περιφερειακά.



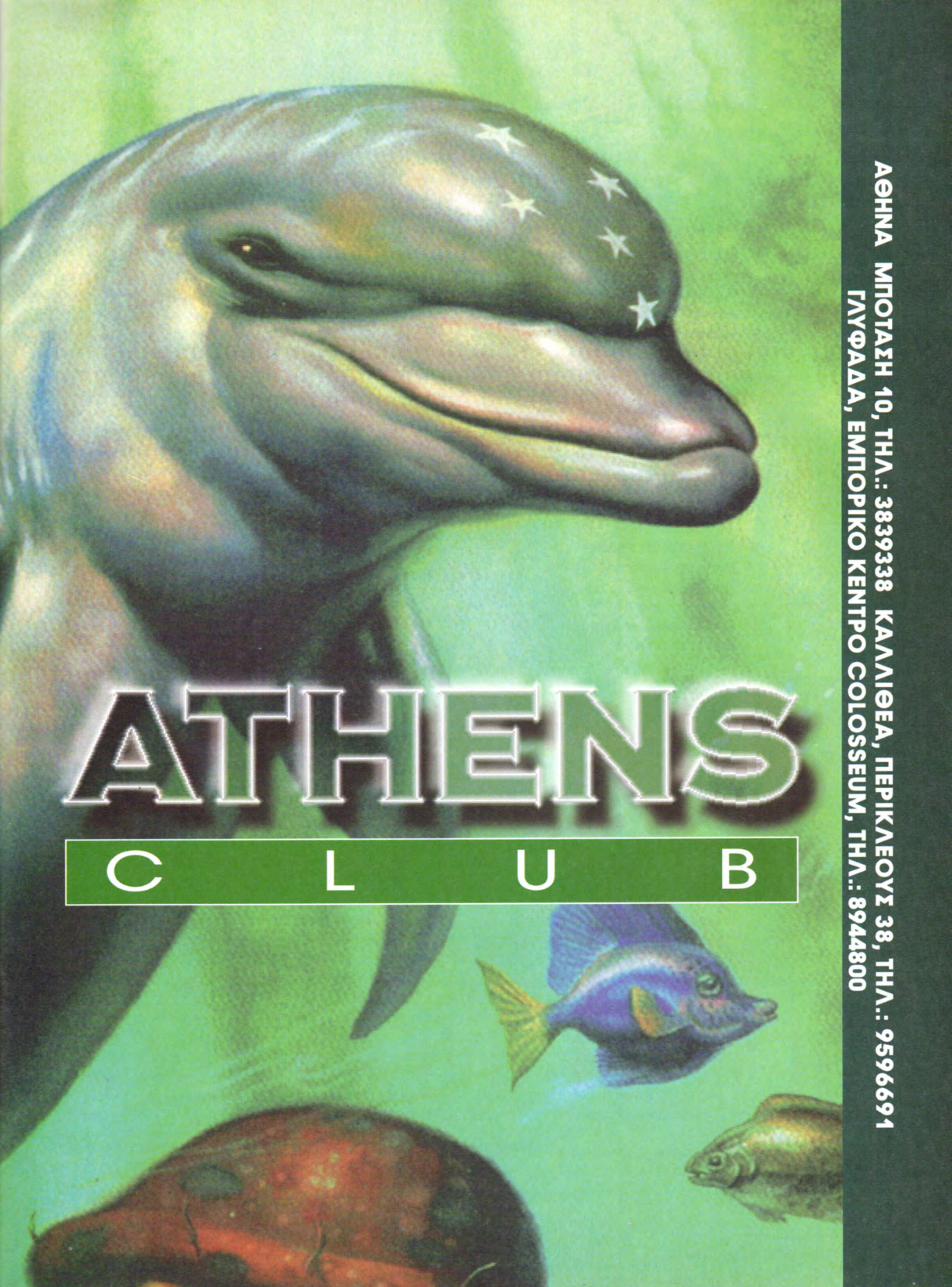
Τι είναι όμως αυτά τα SCSI και IDE που ειδικά τώρα τελευταία ακούγονται τόσο πολύ; Δεν είναι τίποτε άλλο από τρόπους σύνδεσης ενός υπολογιστή με διάφορα περιφερειακά. Επειδή μάλιστα πλέον το πιο αναγκαίο περιφερειακό είναι ένας σκληρός δίσκος, οι ανωτέρω όροι έχουν ταυτιστεί μαζί του. Δεν είναι όμως έτσι. Για παράδειγμα, με SCSI σύνδεση μπορούν να συνδεθούν στην Amiga CD-ROMs, εκτυπωτές, scanners και πολλά άλλα είδη περιφερειακών. Η IDE σύνδεση, από την άλλη πλευρά, δεν προσφέρει τέτοια ευελιξία (ούτε και την ταχύτητα της SCSI) αλλά έχει μερικά πλεονεκτήματα όπως, λ.χ., δεν κοστίζει ακριβά. Ειδικά σε μοντέλα όπως η A1200, η A4000 και η A600 το μόνο που χρειάζεται για να αποκτήσουν σκληρό δίσκο είναι η αγορά ενός IDE δίσκου, γιατί, όπως είπαμε και πριν, έχουν το interface έτοιμο μέσα τους.

Δυστυχώς, τα παλαιότερα μοντέλα (A500, A2000) δεν είναι εφοδιασμένα με τέτοιου είδους πολυτέλειες και έτσι, για να δεχθούν σκληρό δίσκο, πρέπει να αποκτήσουν και μια κάρτα με το κατάλληλο interface, η οποία θα τοποθετηθεί σε κάποιο expansion slot. Ετσι, όλοι οι σκληροί δίσκοι που κυκλοφορούν για την A500 είναι ογκώδεις κατασκευές (μιλώντας πάντα σχετικά!) ακριβώς γιατί συνοδεύονται από το interface το οποίο στις περισσότερες περιπτώσεις είναι SCSI. Παλαιότερα κυκλοφορούσαν και άλλα interfaces που ήταν δανεισμένα από το χώρο των IBM συμβατών (XT, AT) αλλά πλέον έχουν εγκαταλειφθεί λόγω της μειωμένης τους απόδοσης.

Υστερα από αυτή την παρένθεση για τους σκληρούς δίσκους, ας επιστρέψουμε στο hardware της Amiga και ας δούμε από κοντά το τελευταίο σπουδαίο κομμάτι της που δεν είναι τίποτε άλλο από το λειτουργικό της, που ονομάζεται Kickstart. Το Kickstart δεν είναι παρά ένα ROM chip, το οποίο περιέχει έτοιμα υποπρογράμματα, ρουτίνες όπως λέγονται, που έχουν σκοπό να κάνουν τη λειτουργία της Amiga όσο πιο εύκολη γίνεται. Είναι οργανωμένο σε βιβλιοθήκες ρουτινών (libraries) οι οποίες περιέχουν υποπρογράμματα σχετικά μεταξύ τους, όπως για παράδειγμα ρουτίνες για σχεδιασμό στην οθόνη και για κίνηση sprites, ρουτίνες σχετικές με παραγωγή ήχου, ρουτίνες για διαχείριση αρχείων κ.λπ.

Το Kickstart γνώρισε αρκετές αλλαγές από την πρώτη έκδοση, την 1.0, η οποία υπήρχε στην A1000, περνώντας στην 1.2 με την A500, κατόπιν στη 2.0 με την εμφάνιση της A3000, και φτάνοντας στην 3.0 που βρίσκεται στις A1200 και A4000. Η πιο πρόσφατη έκδοσή του είναι η 3.1 που βρίσκεται στο CD32, ενώ μπορεί να αγοραστεί και ξεχωριστά για να εγκατασταθεί σε οποιοδήποτε μοντέλο Amiga. Κάθε καινούρια έκδοση του Kickstart είναι συμβατή με τις παλαιότερες και έτσι όσα προγράμματα είναι σωστά γραμμένα δεν έχουν πρόβλημα να λειτουργήσουν σε συστήματα με εκδόσεις λειτουργικού νεότερες από αυτήν στην οποία γράφτηκαν.

Κάπου εδώ όμως θα τελειώσουμε την περιήγηση στο εσωτερικό της Amiga, η οποία -αν και δεν ήταν ιδιαίτερα λεπτομερής- τουλάχιστον έβαλε ορισμένα πράγματα στη θέση τους. Ελπίζουμε πάντως να ξεκαθαρίστηκαν πολλές έννοιες γύρω από την Amiga, γιατί λίγο-πολύ όλοι πρέπει και αξίζει να γνωρίζουμε πέντε πράγματα για τον υπολογιστή που χρησιμοποιούμε.


ATHENS
CLUB
ΑΘΗΝΑ ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΤΗΛ.: 3839338 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΤΗΛ.: 9596691
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΤΗΛ.: 8944800

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΚΟΝΣΟΛΩΝ

Ο πόλεμος άρχισε!!! Όλοι οι αναγνώστες μας απαιτούν εδώ και τώρα να μάθουν ποια είναι η καλύτερη κονσόλα που κυκλοφορεί στην αγορά σήμερα.

• του U. Grelloni

Όπως καταλαβαίνετε -όλοι, θέλω να πιστεύω- μία απλή απάντηση στο ερώτημα "Ποια είναι η καλύτερη κονσόλα που κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή" δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση, ειδικά τώρα τελευταία που έκαναν την εμφάνισή τους στην αγορά κονσόλες-"τέρατα" των 32 και 64bit.

Διευκρινίζουμε ότι, στα πλαίσια του αφιερώματος που ακολουθεί, βασικό κριτήριο της "αναμέτρησης" δεν θα είναι το hardware κάθε κονσόλας αλλά το είδος και η ποιότητα των παιχνιδιών.

Αποφασίσαμε, λοιπόν, να παρουσιάσουμε τις "σύγχρονες" κονσόλες που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, ορισμένων εκ των οποίων η τιμή είναι απαγορευτική για την τσέπη των περισσοτέρων, τουλάχιστον για την ώρα. Βέβαια, αυτό δεν έχει καμία σημασία, αφού ναι μεν δεν μπορούμε να τις αγοράσουμε, μπορούμε ωστόσο να τις θαυμάζουμε.

Οι κονσόλες που διαγωνίζονται για την κατάκτηση του τίτλου της "Καλύτερης Κονσόλας" είναι οι εξής: Panasonic 3DO, Sony Playstation, Jaguar, Neo-Jeo CD και Sega Saturn. Ο διαγωνισμός αρχίζει και πρώτη κατηγορία είναι αυτή των shoot'em up.





SHOOT'EM UP

Αρχίζουμε με την παλαιότερη και δημοφιλέστερη κατηγορία video games, η οποία διαθέτει πληθώρα θεμάτων και σεναρίων. Ξεκινάμε από αιματηρές μάχες κάπου στο διάστημα και καταλήγουμε μέσα σε κάποιο μπουντρούμι, με μοναδικό σκοπό μας να πυροβολούμε ενάντια σε οτιδήποτε κινείται. Μερικά από τα παιχνίδια που έχουν ξεχωρίσει σε αυτή την κατηγορία είναι τα: Wing Commander 3 (καταπληκτικό!), Virtuoso, Burning Soldier και Mad Dog McCree, όλα για το 3DO. Στη βιβλιοθήκη του Jaguar, ξεχωρίζουν από πλευράς ατμόσφαιρας και γενικού συνόλου τα Wolfenstein 3D και Alien vs Predator, και το δημοφιλέστατο Doom, ένα παιχνίδι πραγματική διαφήμιση, καθώς έχει κυκλοφορήσει και σε πάρα πολλά formats. Το Playstation και το Saturn για την ώρα δεν έχουν επιδείξει κάτι αξιόλογο σε αυτόν τον τομέα. Βλέπετε, και οι δύο παιχνιδομηχανές τώρα άρχισαν να κάνουν τα πρώτα τους βήματα και θα αργήσουμε να δούμε το τρομερό Raiden και στα δύο μηχανήματα, το καταπληκτικό Dragoon στο Saturn ή το Doom 2 στο Playstation. Σύμφωνα με αυτά τα κριτήρια, η σειρά βράβευσης των μηχανημάτων έχει ως εξής: "Jaguar", "Panasonic 3DO" και "Playstation" στην τρίτη θέση.

BEAT'EM UP

Παιχνίδια του είδους είναι στις προτιμήσεις των χρηστών. Ο λόγος πολύ απλός: Αν μισείς τρομερά έναν φίλο σου και δεν μπορείς να του τις "βρέξεις" στην πραγ-

ματικότητα, τον καλείς σπίτι σου, βάζεις στην κονσόλα σου κάποιο παιχνίδι του είδους, του δίνεις και το χαλασμένο σου joypad και... βγάζεις τα απωθημένα σου!

Τελευταία έχουν κυκλοφορήσει πάρα πολλά παιχνίδια με αυτό το θέμα. Ποιος δεν έμεινε με το στόμα ανοικτό βλέποντας το τρομερό beat'em up του Saturn, "Virtua Fighter"; Ποιος δεν "χάζεψε" στην κυριολεξία βλέποντας το "Toh Shin Den" στο Playstation; Και σε αυτήν τη κατηγορία, τα δύο παιχνίδια είναι μοναδικά στα μηχανήματα που κυκλοφορούν, χωρίς να έχει ο χρήστης το δικαίωμα επιλογής (τουλάχιστον για την ώρα), οπότε πολύ απλά θα σας συμβουλεύαμε -αν είστε φανατικός του είδους- ότι το μηχάνημα που κάνει για σας (λόγω πληθώρας τίτλων αλλά και ποιότητας παιχνιδιών) δεν είναι άλλο από το Neo-Jeo CD. Με βάση αυτά τα κριτήρια, η σειρά βράβευσης έχει ως εξής: Neo-Jeo CD, Playstation και Saturn.



PLATFORM GAMES

Τα παιχνίδια του είδους φαίνεται ότι στις μέρες μας περνούν κρίση. Λίγοι είναι οι τίτλοι που καταφέρνουν να κρατούν το χρήστη ώρες μπροστά στην οθόνη, αν και όπως φαίνεται τα πράγματα στο μέλλον θα αλλάξουν. Ισως το μόνο αξιόλογο παιχνίδι που είδαμε τον τελευταίο καιρό ήταν το "Soccer Kid" στο 3DO, ενώ μικρό δείγμα της μορφής των platform games στο μέλλον πήραμε από το "Clockwork Knight" στο Saturn. Στα ίδια επίπεδα ποιότητας πρέπει να κυμαίνεται και το καταπληκτικό "Rayman" του Jaguar. Σύμφωνα με αυτά τα κριτήρια, το μηχάνημα που κατακτά επάξια την πρώτη θέση είναι το Saturn, ενώ ακολουθεί το Jaguar στη δεύτερη και το 3DO στην τρίτη.

DRIVING SIM

Μία κατηγορία που ανθεί! Πάρα πολλά παιχνίδια κυκλοφορούν σε αυτή, όλα ένα κι ένα. Θυμηθείτε το "Need for Speed" και το "Road Rash" στο 3DO, και το καταπληκτικό "Virtua Racing" στο Saturn. Το παιχνίδι, όμως, που μας εντυπωσίασε δεν ήταν άλλο από το "Ridge Racer" στο Playstation, όπως επίσης πολύ καλό θα πρέπει να είναι και το "Motor Toon GP" που θα κυκλοφορήσει σύντομα για το ίδιο μηχάνημα.

Ετσι, με τους τίτλους που κυκλοφορούν μέχρι αυτή τη στιγμή, τα βραβεία έχουν ως εξής: Πρώτο το Playstation, δεύτερο το 3DO και τρίτο -αλλά όχι και καταϊδρωμένο- το Saturn.

RPG

Μία κατηγορία παιχνιδιών που πρόσφερε, προσφέρει και θα συνεχίσει να προσφέρει πλήθος καλών δειγμάτων παιχνιδιών στο μέλλον. Θα ξεκινήσουμε με το "Doom" που αναμένεται να κυκλοφορήσει λίαν συντόμως στο 3DO.

Εντυπωσιακά θα είναι και τα "Burn Cycle" για το CD-I (βέβαια, όχι και τόσο καθαρόαιμο RPG αλλά πραγματικά καλό), τα "Magical Knight" και "Virtual Hydelide" του Saturn, ενώ το πραγματικό RPG παιχνίδι που αναμένεται να κλέψει τις καρδιές όλων των χρηστών θα είναι το "Crime Crackers King's Field", ένα παιχνίδι με πολλά μπουντρούμια και πολύ σασπένς.

Υποθέτουμε, λοιπόν, ότι την πρώτη θέση θα κατέχει το Playstation, τη δεύτερη το Saturn και την τρίτη το 3DO.

SPORT GAMES

Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία κατηγορία ιδιαίτερα αγαπητή στους χρήστες, καθώς παιχνίδια στα οποία μπορούν να συμμετάσχουν δύο "φίλοι" ή και περισσότεροι ταυτόχρονα έχουν πάντα ενδιαφέρον.

Στην κατηγορία αυτή, για την ώρα, τα πράγματα φαίνονται ξεκάθαρα για το 3DO. Με το φανταστικό "Fifa Soccer" και το εξίσου καλό "Striker", για την ώρα δεν αντιμετωπίζει τον κίνδυνο άμεσης απειλής από τα υπόλοιπα συστήματα. Βέβαια, όλοι θα περιμένουμε να δούμε το "Victory Goal" του Saturn.

Βάσει, λοιπόν, των στοιχείων που έχουμε στη διάθεσή μας, στην πρώτη θέση θα τοποθετούσαμε το Panasonic 3DO, στη δεύτερη το Sega Saturn, ενώ τα υπόλοιπα έπονται.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Υπενθυμίζουμε ότι αναφερθήκαμε στις κονσόλες που άρχισαν να καταφθάνουν τώρα τελευταία στη χώρα μας και ότι μοναδικό κριτήριο κατάταξής τους ήταν το ήδη υπάρχον software καθώς και παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν πολύ σύντομα για τα συστήματα αυτά. Πάντως, για την ώρα και μέχρι να πέσουν οι τιμές στις "super κονσόλες", προσωπικά εξυπηρετούμαι με ένα Mega Drive και ένα Super Nes, γιατί -όπως και να το κάνουμε- και πληθώρα καλών παιχνιδιών διαθέτουν και η τιμή τους είναι ιδιαίτερα προσιτή σε όλους.

CHAOTIX

Αφήστε τους άλλους να ψάχνουν για εμπνεύσεις, η Sega έχει βρει την ανεξάντλητη πηγή. Χρειαζόμαστε έναν καινούριο ήρωα; Ανοίγουμε την επίτομη εγκυκλοπαίδεια της ζωολογίας! Αυτή τη φορά ανοίξαμε στη σελίδα με το λήμμα "Espadrille", άρα αυτός θα είναι ο ήρωάς μας στο "Chaotix". Βέβαια, χρειαζόμαστε και μερικούς κακούς... Ας ανοίξουμε μερικές φορές ακόμα την εγκυκλοπαίδεια... Ενας αλιγάτορας θα πήγαινε θαυμάσια... Λίγοι χαμαιλέοντες ακόμη... Α! Να και τα αρμαντίλο που πηγαίνουν σε κάθε συνταγή... Και λίγες μέλισσες, για να έχουμε και τις απαραίτητες επιθέσεις από τον αέρα, και το παιχνίδι μας είναι έτοιμο για το cartridge του 32X. Μερικοί θα πουν ότι χρειάζεται και πλοκή για ένα παιχνίδι. Αστεία πράγματα. Μετά από όλα τα παιχνίδια τύπου Sonic – πίστες που ξετυλίγονται προς όλες τις κατευθύνσεις, με αρκετές πλατφόρμες και παγίδες, εντυπωσιακά σκηνικά και έναν μεγάλο κακό στο τέλος κάθε επιπέδου – τι άλλο θα μπορούσατε να ζητήσετε; Οταν μάλιστα αυτά προσφέρονται σε συσκευασία-γίγας (25 τεράστια επίπεδα δεν είναι καθόλου λίγα) και με την απαραίτητη "γαρνιτούρα" των subgames σε τακτά χρονικά διαστήματα, η όλη πρόταση δείχνει εξαιρετικά ελκυστική.



Το μόνο πρόβλημα στο "Chaotix" είναι ότι θυμίζει πολύ έντονα τους προκατόχους του, με μοναδική αξιοσημείωτη διαφορά τα γραφικά και τα ειδικά εφέ που αξιοποιούν τα πρόσθετα κυκλώματα του Sega 32X. Αν όμως απλώς αναζητάτε το διάδοχο του Sonic για το 32X, τότε δεν χρειάζεται να ψάξετε περισσότερο...

YUYU HAKUSHO

Δεν θα ήταν δυνατό να περάσει μήνας χωρίς να κυκλοφορήσει το απαραίτητο beat'em up. Αυτή τη φορά από την Rang και απευθύνεται στο αγοραστικό κοινό του 3DO. Ως κλασικό beat'em up, το "Yuyu Hakusho" σας βάζει μέσα σε μια αρένα, από την οποία παρελαύνουν ένας προς έναν οι αντίπαλοί σας, με τους οποίους αγωνίζεστε μέχρι θανάτου. Κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του ρεπερτόριο κινήσεων καθώς και τη "θανατηφόρα" επίθεση, την οποία πολύ δύσκολα θα αποφύγει ο αντίπαλος. Μη νομίζετε όμως ότι θα κυριαρχήσετε εύκολα πάνω στους αντιπάλους σας απλώς με το να μάθετε τον τρόπο εκδήλωσης της επίθεσης αυτής και να τη χρησιμοποιείτε συνεχώς, γιατί εκτός από το μετρητή αντοχής, το παιχνίδι διατηρεί και ένα μετρητή δύναμης. Ο τελευταίος μετρητής μειώνεται όταν επιτίθεστε και αυξάνεται σιγά-σιγά, κατά συνέπεια θα πρέπει να χρησιμοποιείται περισσότερο τις επιθέσεις που φθείρουν λιγότερο το μετρητή δύναμης. Δυστυχώς για σας, αυτές προξενούν τη μικρότερη ζημιά στο μετρητή αντοχής του αντιπάλου σας.

Η Tomy έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών και του ήχου, καθώς και στην αίσθηση του παιχνιδιού. Σε όλα αυτά, η Tomy έχει συμπεριλάβει τη δυνατότητα εξάσκησης, όπου ξυλοκοπείτε αλύπητα έναν ανυπεράσπιστο αντίπαλο, καθώς και τη δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής πέντε χαρακτήρων, μέχρι δύο από τους οποίους ελέγχονται από παίκτες. Η Tomy έκανε εξαιρετικό ντεμπούτο με το "Yuyu Hakusho" και ελπίζουμε να συνεχίσει έτσι...

METALHEAD

Βαρεθήκατε τα παιχνίδια στρατηγικής όπου πρέπει να σκέφτεστε τρεις τουλάχιστον φορές, προτού πατήσετε τη σκανδάλη; Θα θέλατε ένα παιχνίδι όπου είναι σαφές ποιοι είναι οι καλοί (εσείς και μόνον εσείς), ποιοι είναι οι κακοί (όλοι οι υπόλοιποι) και τι είναι αυτό που θα πρέπει να κάνετε (να σκοτώσετε όλους τους κακούς); Αν ναι, τότε το "Metalhead" ίσως είναι αυτό που ψάχνατε.



Στο καινούριο δημιούργημα της Sega για το 32Χ ελέγχετε ένα αρκετά μεγάλο τέρας και αντιμετωπίζετε άλλα ευμεγέθη τέρατα. Με την πάροδο του χρόνου και των επιπέδων (υπάρχουν έξι επίπεδα χωρισμένα σε τρεις ζώνες το καθένα) τα αντίπαλα τέρατα γίνονται πιο μεγάλα και πιο ανθεκτικά στα χτυπήματά σας, οπότε για να αυξήσετε τις πιθανότητές σας για επιβίωση, θα πρέπει να εξοπλίσετε καλύτερα το δικό σας τέρας.

Το πρόβλημα με το "Metalhead" είναι ότι δεν διαθέτει αρκετή ποικιλία για να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Η πλοκή δεν διαφοροποιείται καθόλου (σκοτώνετε, σκοτώνετε και στη συνέχεια σκοτώνετε μερικούς ακόμη). Το ίδιο παρατηρούμε και στα γραφικά, που ελάχιστα αλλάζουν από



περιοχή σε περιοχή. Κρίμα, γιατί τα υπάρχοντα γραφικά είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και η ηχητική επένδυση είναι πολύ καλή. Με ανταγωνισμό όπως το "Doom" στην αγορά, το "Metalhead" δύσκολα θα γίνει μεγάλη επιτυχία.

ROAD RUNNER

"Μπιπ-Μπιπ", ακούστηκε από μακριά και τα χείλη του Wile E. Coyote υγράνθηκαν από το γρήγορο πέρασμα της γλώσσας του ανάμεσά τους. "Μπιπ-Μπιπ", ακούστηκε από πιο κοντά πια και η καρδιά του χτυπούσε δαιμονισμένα, ενώ ένας υπολογιστής μέσα στο κεφάλι του υπολόγιζε τις κινήσεις του με ακρίβεια κλάσματος δευτερολέπτου. Το τρίτο "Μπιπ-Μπιπ" ήταν ο καταλύτης των εξελίξεων: τα ελατήρια που ο Wile είχε προσαρμόσει στα πόδια του, φτιαγμένα από την "Ακμή", λειτούργησαν σωστά (παράξενο για προϊόν της εταιρίας αυτής). Τον έστειλαν να διαγράψει μια παραβολική τροχιά, η οποία έτμησε την τροχιά του φορτηγού που περνούσε κορνάροντας, με τελικό αποτέλεσμα τη μετατροπή ενός κογιότ σε ...χαλκομανία. Η υπόθεση γνώριμη, με τουλάχιστον χίλιες παραλλαγές, το σκηνικό μόνιμα τοποθετημένο σε κάποια έρημο, η εξέλιξη δεδομένη. Εκτός αν η δική σας συμμετοχή αλλάξει τα πράγματα για το κογιότ (προς το καλύτερο βέβαια, γιατί είναι εξαιρετικά δύσκολο να φανταστεί κανείς χειρότερη μοίρα για τον μόνιμα πεινασμένο Wile). Στο νέο δημιούργημα της Sega μπορείτε να αναλάβετε όποιον από τους δύο ρόλους θέλετε. Αν επιλέξετε το ρόλο με τη γούνα, ο



στόχος σας είναι να πιάσετε τον Road Runner, χρησιμοποιώντας όλη την πανουργία σας και τα τεχνολογικά επιτεύγματα της "Ακμή", με απώτερο σκοπό την ικανοποίηση της πείνας σας. Ο ρόλος με τα φτερά και το λειρί σας φέρνει σε θέση άμυνας, σε προσπάθειες να αποφύγετε όλα τα τεχνάσματα που θα μεταχειριστεί ο αντίπαλός σας. Τότε θα διαπιστώσετε ότι η επιβίωση είναι δύσκολη, αν τα μόνα όπλα που έχει κανείς είναι τα γρήγορα πόδια του και οι λέξεις "Μπιπ-Μπιπ".



Ενα πολύ έξυπνο και ευχάριστο παιχνίδι από τη Sega, που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους οπαδούς της ομώνυμης σειράς κινουμένων σχεδίων αλλά όχι μόνο αυτούς...

SKELETON KREW

Η Core Design είναι μία εταιρία που μας έχει συνηθίσει σε παιχνίδια υψηλής ποιότητας. Ετσι, όταν το πακέτο με το "Skeleton Krew" έφτασε στα γραφεία μας, υπήρξε γενικός ενθουσιασμός. Το κλίμα ενθουσιασμού διατηρήθηκε όταν εμφανίστηκαν οι πρώτες οθόνες του παιχνιδιού, με τα καλοσχεδιασμένα τρισδιάστατα γραφικά, περίπου στο στιλ του "Escape from the planet of the robot monsters", που έδιναν την αίσθηση κινουμένων σχεδίων. Στη συνέχεια, κάποιος έπρεπε να παίξει το πρώτο παιχνίδι, το οποίο έμελλε να ήταν και ένα από τα τελευταία. Οχι ότι οι δισκέτες του παιχνιδιού είχαν κάποιο μηχανισμό αυτοκαταστροφής, όχι ότι χάλασε εκείνη τη στιγμή η Amiga, αλλά - απλούστατα - γιατί κανείς δεν είχε τη διάθεση να ασχοληθεί με το "Skeleton Krew". Γιατί, όμως, συνέβη αυτό, όταν υπάρχουν πολλοί λάτρεις των παιχνιδιών δράσης μεταξύ των συντακτών του περιοδικού; Και πάλι η απάντηση είναι απλή: η αίσθηση παιχνιδιού του "Skeleton Krew" είναι πολύ κακή. Πρώτον, το παιχνίδι είναι τραγικά δύσκολο και δεύτερον, πέρα από την αποφυγή των εχθρικών πυρών και την εξολόθρευση των αντιπάλων σας, δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε, π.χ. να μαζέψετε κάποια δώρα, έξτρα βαθμούς, ισχυρότερα όπλα κ.λπ. Ολα αυτά κάνουν το παιχνίδι να μην είναι καθόλου εθιστικό, πρακτικά να απωθεί τον επίδοξο παίκτη. Αν δείτε λοιπόν μια δισκέτα με την επιγραφή "Skeleton Krew" στα ράφια ενός καταστήματος, αποφύγετέ τη.





DRAGONSTONE

Βαριά κατάρα και δυστυχία έπεσε για μία ακόμη φορά στον τόπο σας και η πέτρα του δράκου είναι το μόνο αντικείμενο που μπορεί να ξορκίσει το κακό. Οταν το μάθατε, τρέξατε με αγωνία στη χαρτορίχτρα της περιοχής σας, ελπίζοντας να σας πει:



"Θα χτυπήσει ο ταχυδρόμος την πόρτα σου και θα σου φέρει ένα δέμα με την πέτρα του δράκου", αλλά τα χαρτιά υπαγόρευσαν διαφορετικά. "Μεγάλο ταξίδι θα κάνεις", ξεκίνησε η μάντισσα, "σε μέρη άγνωστα, όπου δεν έχει πατήσει πόδι ανθρώπου. Φίλους στο δρόμο σου λίγους θα βρεις, μα τις συμβουλές τους να ακούσεις. Μάζεψε ξόρκια και όπλα, από πολλές δύσκολες θέσεις θα σε βγάλουν, μα και πράγματα άλλα μην καταφρονείς, με κάτι καλό μπορεί να τα ανταλλάξεις. Τους δαίμονες και τα ξωτικά που θα απαντήσεις μη λυπηθείς, μέχρι θανάτου να τα χτυπήσεις. Και τότε μόνο" κατέληξε η χαρτορίχτρα, ερμηνεύοντας το χαρτί της βροχής που είχε πέσει πλαγιαστό, "θα βρεις τη δρακόπετρα και τα μάγια θα λύσεις".



Φυσικά, η χαρτορίχτρα είχε δίκιο και έτσι μπλέκεστε σε ένα RPG, αγωνιζόμενος ενάντια σε απειράριθμους εχθρούς και κινδύνους για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο. Βέβαια, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να μην πιστέψετε τη χαρτορίχτρα και να μείνετε έξω από αυτή την περιπέτεια, γιατί πέρα από τα όμορφα γραφικά που θα δείτε στη διάρκειά σας και την πλούσια ηχητική επένδυση δεν υπάρχει τίποτε άλλο που να αξίζει τον κόπο. Η αίσθηση παιχνιδιού αφήνει σαφέστατα πολλές επιθυμίες του παίκτη ανικανοποίητες, ενώ και ο εθισμός βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα.

Αλλη μία μέτρια δημιουργία της Core Design μέσα σε αυτόν το μήνα, στην οποία θα ευχηθούμε ταχεία ανάρρωση και γρήγορη επάνοδο στα γνωστά της επίπεδα.

X-MEN 2

Στην αρχή της ιστορίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ο παίκτης είχε έναν ήρωα στη διάθεσή του, τον οποίο έπρεπε να αποδεχτεί. Αργότερα οι εταιρίες πρόσθεσαν επιλογή ανάμεσα σε δύο ή τρεις χαρακτήρες, για να φτάσουμε σήμερα σε παιχνίδια τύπου "X-Men 2", όπου η επιλογή σας μπορεί να γίνει ανάμεσα σε έξι χαρακτήρες. Ετσι, προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι ή προτού συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε, έχετε το δικαίωμα να επιλέξετε το χαρακτήρα που θα ελέγχετε, μεταξύ των Psylocke, Night Crawler, Wolverine, Cyclops, Gambit και Beast. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του ισχυρά σημεία και τις δικές του αδυναμίες, οπότε πρέπει να διαλέξετε αυτόν που ταιριάζει περισσότερο στον τρόπο παιχνιδιού σας ή στις συνθήκες της επόμενης πίστας.





Από το σημείο αυτό και μετά έχετε να κάνετε με ένα κλασικό παιχνίδι πλατφορμών, όπου θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε πίστες, να αποφύγετε κακοτοπιές, να εξοντώσετε αντιπάλους, να συλλέξετε τα δώρα και τέλος να βρείτε την έξοδο.

Η κατασκευάστρια εταιρία έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών φτιάχνοντας χαρακτήρες με λεπτομέρεια και φυσική κίνηση, καθώς και όμορφα σκηνικά που κινούνται ομαλότατα. Ο ήχος δεν είναι στα ίδια επίπεδα με τα γραφικά, σίγουρα είχε περιθώρια βελτίωσης, αλλά αυτό το μικρό πρόβλημα μπορεί να παραβλεφθεί λόγω της πολύ καλής αίσθησης παιχνιδιού, της ποικιλίας (θα δοκιμάσετε αρκετές εκπλήξεις) και του εθισμού..

GUARDIAN A1200

Μέχρι τώρα, τα παιχνίδια για το Amiga CD32 ήταν μεταφορές από τις εκδόσεις τους για τα άλλα μοντέλα της Amiga. Ετσι έχει αρκετό ενδιαφέρον να δούμε ένα παιχνίδι που ακολούθησε την αντίστροφη διαδρομή, δηλαδή ξεκίνησε από το CD32 και κατέληξε στην A1200. Τα γραφικά είναι αλήθεια ότι έχουν "υποφέρει" λίγο και δίνουν την εντύπωση ότι θα μπορούσαν να είναι κάπως καλύτερα, ο δε ήχος συνίσταται σε πολλά επιτυχημένα εφέ, αλλά απουσιάζει το μουσικό θέμα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι δύο αυτές περικοπές πρέπει πάντως να θεωρούνται λογικές, αν αναλογιστούμε ότι από τα 600MB ο διαθέσιμος χώρος περιορίστηκε σε μερικές δισκέτες. Ευτυχώς, όμως, οι υπόλοιποι τομείς του παιχνιδιού, και συγκεκριμένα η αίσθηση παιχνιδιού και ο εθισμός, έμειναν άθικτοι κατά τη μεταφορά. Ετσι η πυκνή δράση με την ανελέητη καταστροφή όλων των εχθρικών σκαφών διατηρεί όλη τη φρεσκάδα και τη γοητεία που είχε στην αρχική έκδοση.



Συμπερασματικά, το "Guardian" στην έκδοσή του για A1200 είναι ένα παιχνίδι με όμορφα γραφικά, αξιόλογο ήχο και όλη τη δράση που θα μπορούσατε να ζητήσετε. Τι άλλο περιμένετε για να το αναζητήσετε στα ράφια των καταστημάτων;

STARGATE

Το "Stargate" δεν έχει καν συμπληρώσει τρεις μήνες ζωής στη μεγάλη οθόνη και βρισκόμαστε μπροστά στη μεταφορά του στις οθόνες των υπολογιστών. Σίγουρα το θέμα της ταινίας (παράλληλοι κόσμοι, με λίγο από αρχαία Αίγυπτο και εξωγήινους) ακούγεται ιδεώδες για σενάριο παιχνιδιού. Ετσι η Acclaim δεν έχασε καθόλου χρόνο, ούτε σε ό,τι αφορά την απόκτηση άδειας μεταφοράς και το σχεδιασμό του παιχνιδιού, ούτε και σε ό,τι αφορά τα εργαστήρια προγραμματισμού.



Το είδος του παιχνιδιού φαίνεται ότι επιλέχθηκε χωρίς πολλή σκέψη: η παλιά, δοκιμασμένη συνταγή των παιχνιδιών πλατφόρμας ανασύρθηκε και χρησιμοποιήθηκε, όπως είχε γίνει παλαιότερα με το "Rolling Thunder", το "Robocop" και πολλές άλλες κινηματογραφικές ταινίες.

Η συνταγή αυτή βέβαια επιτυγχάνει μόνο αν χρησιμοποιήσει κάποιος πρώτης ποιότητας υλικά, κάτι που φαίνεται ότι διέφυγε της προσοχής της Acclaim. Αυτό είναι ιδιαίτερα εμφανές στους χαρακτήρες, τόσο στον ήρωα τον οποίο ελέγχετε όσο και στους αντιπάλους, οι οποίοι είναι αρκετά μικροί σε μέγεθος χωρίς ιδιαίτερη λεπτομέρεια και προβληματική - μερικές μόνο φορές - κίνηση. Για να είμαστε δίκαιοι, θα πρέπει να πούμε ότι η δράση είναι πλούσια και γρήγορη και ότι το παιχνίδι είναι στο σύνολό του αρκετά εθιστικό.

Η γενική εντύπωση είναι ότι η Acclaim βιάστηκε να κυκλοφορήσει ένα καλό παιχνίδι, το οποίο με λίγη προσπάθεια θα είχε γίνει πολύ καλύτερο.

RAIDEN PROJECT

Δεν είναι λίγες οι φορές που σε ανθρώπους του αθλητικού χώρου έχει αποδοθεί ο χαρακτηρισμός "προληπτικός", αλλά απ' ό,τι φαίνεται οι προλήψεις επεκτείνονται και στο χώρο της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πώς αλλιώς να ερμηνεύσει κανείς το γεγονός ότι το "Raiden" βρίσκεται μέσα στους πρώτους τίτλους που κυκλοφορούν για το "Playstation", όπως βρισκόταν και στους πρώτους τίτλους για το "Jaguar";

Ο στόχος σας είναι να μείνετε ζωντανοί όσο το δυνατόν περισσότερο, ανατινάζοντας ό,τι βλέπετε μπροστά σας. Η συλλογή εικονιδίων που περιφέρονται στην πίστα σάς δίνει τη δυνατότητα να αλλάξετε όπλο, ελπίζοντας ότι το καινούριο θα είναι πιο κατάλληλο για τις συνθήκες της πίστας, καθώς επίσης και να αυξήσετε τη δύναμη πυρός σας. Οπως κάθε coin-op, έτσι και το "Raiden" είχε φτιαχθεί με σκοπό να συλλέγει κέρματα. Αρα είχε υψηλό συντελεστή δυσκολίας, ο οποίος διατηρήθηκε και στην έκδοση για το Playstation, χωρίς κανένα λόγο. Πέρα από αυτό, στην καινούρια έκδοση έχετε απεριόριστες δυνατότητες να συνεχίσετε από εκεί όπου χάσατε, κάτι που επιτρέπει σε όσους έχουν πολύ γερά νεύρα να το τελειώσουν από την πρώτη κιόλας φορά.

Τέλος, τα "Raiden" και "Raiden II" είναι παιχνίδια με 6 και 4 χρόνια ζωής αντίστοιχα, οπότε η αναβίωσή τους σήμερα είναι μάλλον λανθασμένη κίνηση, μια και το κοινό έχει συνηθίσει σε πιο "εξελιγμένα" παιχνίδια.



BUST-A-MOVE

Το "Bust-A-Move" είναι προϊόν μιας πολύ περίεργης διασταύρωσης. Μπορούμε εύκολα να αναγνωρίσουμε τα γονίδια του Bubble-Bobble, του Colums και του Klax, αλλά σίγουρα το τελικό αποτέλεσμα είναι εντελώς διαφορετικό από τους "γονείς" του.



Στο "Bust-A-Move" η δράση εκτυλίσσεται σε μια ορθογώνια περιοχή στο μέσον της οθόνης, στα πρότυπα του Tetris. Από το επάνω μέρος της περιοχής αυτής ξεκινούν χρωματιστές φυσαλίδες, οι οποίες περιέχουν χαρακτήρες από το "Bubble-Bobble" και κινούνται απειλητικά προς το κάτω μέρος της οθόνης, στο οποίο όμως δεν πρέπει να φτάσουν, αν θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι. Για να εμποδίσετε αυτή τη δυσάρεστη εξέλιξη, έχετε στη διάθεσή σας έναν εκτοξευτή φυσαλίδων, με τον οποίο προσπαθείτε να σχηματίσετε μια σειρά από τρεις ή περισσότερες φυσαλίδες του ίδιου χρώματος, οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια, χρησιμοποιώντας βέβαια και τις φυσαλίδες που βρίσκονται στην πίστα. Αν είστε αρκετά καλός, θα σας δοθούν και τα ισχυρότερα όπλα, ο κεραυνός και ο καταρράκτης, τα οποία καταστρέφουν όλες τις φυσαλίδες στο πέρασμά τους, οριζόντια ή κατακόρυφα αντίστοιχα. Τα ισχυρά αυτά όπλα, όμως, δεν είναι συνεχώς διαθέσιμα, οπότε πρέπει να χρησιμοποιούνται με προσοχή.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια τύπου παζλ, ο εθισμός είναι και εδώ ένας πολύ σημαντικός παράγοντας, τον οποίο το "Bust-A-Move" διαθέτει σε μεγάλες ποσότητες. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι σπουδαία, αλλά κάνουν καλά τη δουλειά τους καθώς και ο ήχος. Τέλος, δύο ακόμη στοιχεία που καθιστούν το "Bust-A-Move" ξεχωριστό είναι η δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δύο παικτών που ανταγωνίζονται και η ταχύτητα του παιχνιδιού, που θα το κάνει ελκυστικό ακόμα και σε όσους δεν είναι λάτρεις του είδους.



CENTER COURT

Πριν από αρκετά χρόνια, όταν ακόμα δεν υπήρχε η ιδιωτική τηλεόραση, η ΕΡΤ πρόβαλε συχνά πολλούς αγώνες τένις. Τα τελευταία, όμως, χρόνια το άθλημα έχει ξεχαστεί από τα ελληνικά μέσα μαζικής ενημέρωσης και αυτό έχει ως αποτέλεσμα ο κόσμος να μην είναι τόσο κοντά στο εν λόγω άθλημα όσο σε άλλα όπως το ποδόσφαιρο και το μπάσκετ. Οσο και αν αυτό το άθλημα ως χόμπι θεωρείται ανιαρό από πολλούς τόσο συναρπαστικό είναι ως computer game.







Το Center Court Tennis είναι μία γερμανική παραγωγή από την Blitz Software, κάτι που είχαμε πολύ καιρό να δούμε στην Amiga. Φορέστε, λοιπόν, τη λευκή σας στολή και ετοιμαστείτε να γίνετε ο νέος Μπόρις Μπέκερ ή ο νέος Στέφαν Εντμπεργκ.



Το παιχνίδι ξεκινά με μία ωραία εικόνα ενός ανοικτού γηπέδου τένις, η οποία συνοδεύεται από ένα πολύ καλό μουσικό κομμάτι. Προχωρώντας, και με φόντο φωτογραφίες τραβηγμένες μέσα από τα γήπεδα, βλέπουμε το κεντρικό μενού επιλογών, η πρώτη από τις οποίες περιλαμβάνει το "απλό" παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιον φίλο σας, τον αριθμό των σετ και τον τύπο του γηπέδου (χόρτο, πλαστικό, χώμα και άμμος). Μάλιστα, όπως διαπιστώσαμε στη συνέχεια, το έδαφος επηρεάζει κατά πολύ το παιχνίδι στο σύνολό του και κυρίως το "γκελ" της μπάλας. Η δεύτερη επιλογή αναφέρεται στο ξεκίνημα μίας νέας καριέρας και η τρίτη στο φόρτωμα ενός προηγούμενου save.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΡΙΕΡΑ ΣΑΣ

Αφού εισαγάγετε το όνομά σας, βλέπετε την οθόνη με όλα τα χαρακτηριστικά σας, μερικά από τα οποία είναι η ταχύτητα, η τεχνική, τα ρεφλέξ, το ντράιβ, το σμας, το λομπ, το στοπ κ.λπ. Αρχικά, το επίπεδο όλων αυτών είναι πολύ χαμηλό, αλλά έχετε μια γενική ποσότητα την οποία διαλέγετε πού θα διαθέσετε. Μπορείτε να δείτε τον πίνακα με τη βαθμολογία όλων των παικτών, ακόμα και τα χρήματα που έχουν κερδίσει.

Βέβαια, εσείς ως νέος παίκτης ξεκινάτε τελευταίος σε όλα. Σε κάθε τουρνουά που διοργανώνεται, περιμένετε να σας γίνει κάποια πρόταση. Αν, τελικά σας γίνει πρόταση και την αποδεχθείτε, τότε θα δείτε την κλήρωση και θα αρχίσει το παιχνίδι. Το γήπεδο το βλέπετε από πάνω και υπό γωνία 45 μοιρών πίσω από τον παίκτη. Η κίνηση γίνεται με το joystick και τα χτυπήματα με το fire. Ανάλογα με τη θέση σας, σε σχέση με την μπάλα, κάνετε και το αντίστοιχο χτύπημα. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε αυτόν τον τομέα με διάφορα smash, lob, drive, cross, ενώ τα πάντα γίνονται συναρτήσει των χαρακτηριστικών των παικτών.

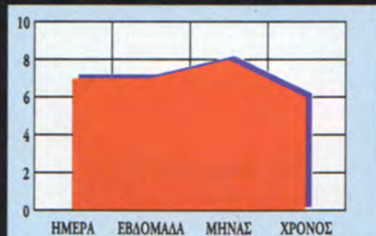
Το gameplay είναι προσεγμένο και οι παίκτες ανταποκρίνονται άμεσα στις όποιες εντολές σας. Στα ίδια επίπεδα βρίσκονται και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού, σε κάποια δε σημεία και το speech, ενώ τέλος τα γραφικά κινούνται σε μέτρια επίπεδα.

Ολοκληρώνοντας, αναφέρουμε κάτι το οποίο μας ενόχλησε ιδιαίτερα. Ολα τα menus ήταν στα γερμανικά. Κατά τη γνώμη μας, το παιχνίδι θα έπρεπε να διαθέτει και επιλογή τουλάχιστον για αγγλική γλώσσα.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	ATHLETIC TENNIS
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BLITZ WARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οσο περνά ο καιρός τόσο πιο πολύ θα σας αρέσει .

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Μέτριο το αποτέλεσμα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	72%
Καλό το μουσικό κομμάτι αλλά και τα εφέ του αγώνα.	ΗΧΟΣ	83%
Δεν θα δυσκολευτείτε να το συνηθίσετε.	GAMEPLAY	82%
Το μοναδικό τένις που θα αρέσει σε πολλούς.	ΓΕΝΙΚΑ	79%

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA

Amiga ΠΡΟ-ΠΟ 2
11.500



Amiga LOTTO
7.500
Amiga LOTTO 2
νέο
11.500



Λεξικό Ελληνοαγγλικό - Αγγλοελληνικό
60.000 λέξεων
12.700



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ

486SX/40MHz SUPER - 3LOCAL BUS - 4MB RAM - 425MB HD - 1.44 DRIVE -SVGA COLOR MONITOR - MOUSE
ΤΙΜΗ 199.900!!!

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 425MB εσωτερικός για A-1200 ή εξωτερικός για A-600
ΤΙΜΗ 50.900!!!

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DISK DRIVE TECHNOPLUS για όλες τις AMIGA
ΤΙΜΗ 17.800!!!

SUPER NINTENDO + DONKEY KONG COUNTRY
ΤΙΜΗ 37.900!!!



AMIGA'S WORLD



PC'S WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

INFOWORLD *ο κόσμος σας*

INFOWORLD

ΑΓΟΡΕΣ – ΠΩΛΗΣΕΙΣ – ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (AMIGA–PC)
ΚΟΝΣΟΛΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (S.NES–MEGADRIVE–GAMEGEAR GAMEBOY–CD32–LYNX)

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (A600/A1200)
3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A1200) – ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

270MB 46.500
425MB 58.900
560MB 64.500
850MB 79.700
1.3GB 109.900
(+5.000 για εξωτερικό χωρίς τροφοδοτικό +9.000 για X–DRIVE KIT)

2.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

21MB 16.900
81MB 42.500
160MB 59.500
340MB 72.000
(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ–ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ)

AMIGA COMPUTERS

A1200 .... (αναμένεται)
A4000/030/040 (αναμένεται)
CD32 (2 games) 57.500

CONSOLES

MEGA DRIVE (+ GAME) 36.500
SUPER NES (+ GAME) .37.900
GAME GEAR (4 GAMES) 29.000

PC COMPATIBLES

INFOWORLD 386DX/40
195.000
INFOWORLD 486SX/40 (SUPER) 224.500
INFOWORLD 486DX2/66
239.900
INFOWORLD 486DX2/80
262.700
INFOWORLD 486DX4/100
283.900
Τα συστήματα περιλαμβάνουν:
Color SVGA monitor 14" NI/LR – SVGA 1MB CL5428 – 4MB RAM
425MB HD Caviar – 1.44 FDD – 3VL Bus – Mouse

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA – PC

512KB + clock (A500/A500 plus) 10.900
1MB (A500 plus)
13.500
1MB (A600)
16.500
Drive Cumana Amiga 880KB
22.000
Drive 880KB Amiga (Γερμανίας) 19.500
TV–MODULATOR AMIGA
12.700
Mouse Alfa Data (Amiga)
4.200
PC (serial)
2.200
Joystick Pacman (2 fire)
5.500
Monitor MicroVitek 1438
109.000
Monitor Color–Stereo (Amiga) 63.500
Monitor Color S–VGA 14"
49.900
SIMMs 1MB
9.700
CD–ROM Sony (Double Speed) 33.900
CD–ROM SCSI A1200
80.500
SX1 EXP. MODULE για CD32
80.500

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ RT CLOCK

1MB 38.000
2MB 50.900
4MB 72.000
8MB 119.500
4MB (SIMM 72pins) .. 41.500
FPU 68882/33MHz ... 27.000
FPU 68882/40MHz ... 33.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Amiga 500 (1MB) 49.900
Amiga 500 plus 55.000
Amiga 600 .... 59.500
Amiga 1200 ...... 109.900
Amiga CD32 + 2 games 46.500
S–NES + 1 game ... 28.900
Mega Drive + 1 game 27.500
Game Gear + 1 game 19.900
Game Boy + 1 game .11.700
Drive 880KB (Amiga) .12.700
Monitor 1084 ...... 42.500
CD–ROM (PC) 18.700
S–VGA 1MB 8.900
Sampler Amiga 6.800
Digi View (digitizer) .. 16.900
Vidi 12 + Color Splitter 16.900
SCANNER–GENLOCK από 25.500

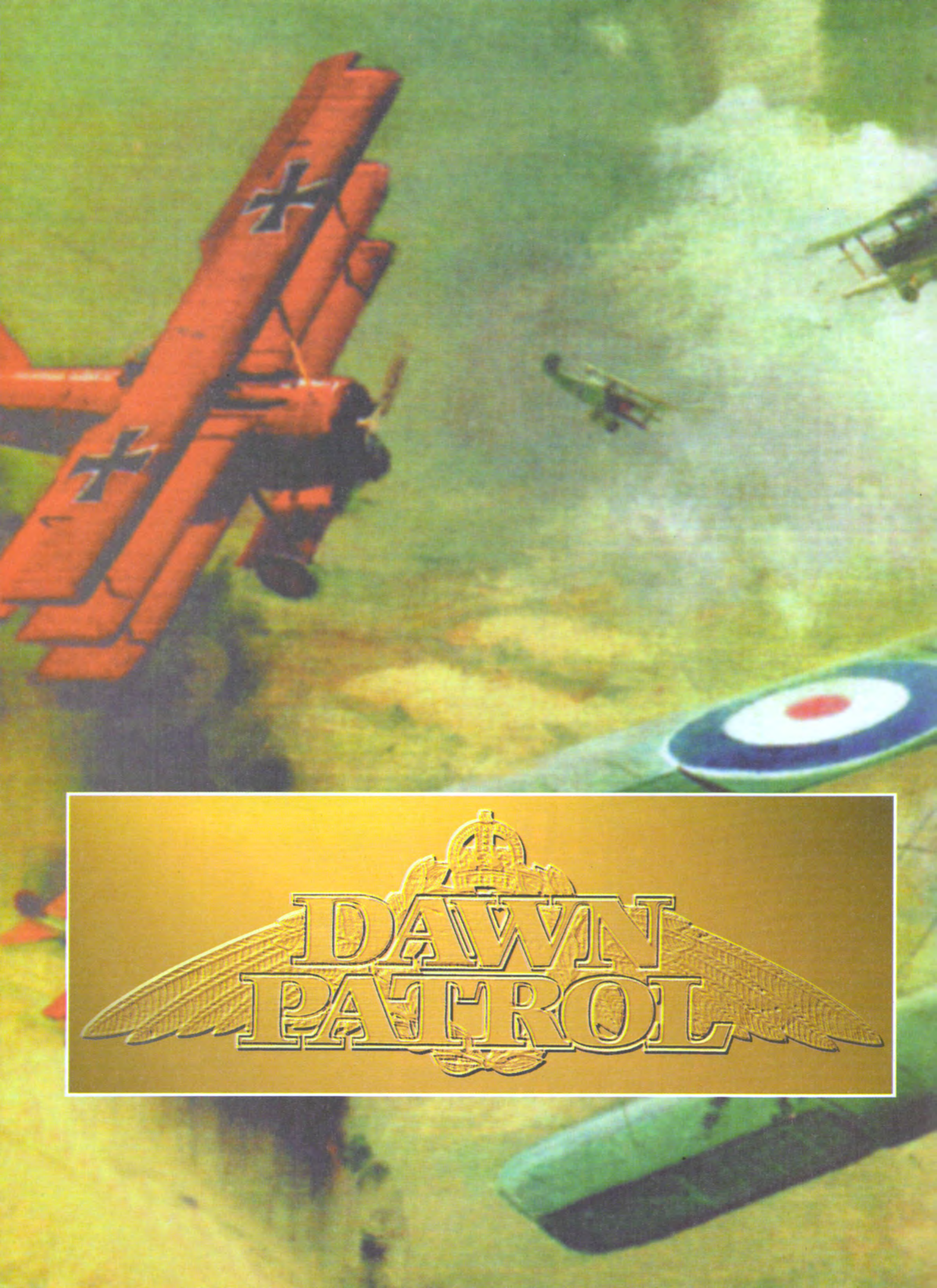
ΔΙΣΚΕΤΕΣ

3.5" DD 102
3.5" DD Dion 110
3.5" HD 120
3.5" HD Precision 44
3.5" HD Verbatim formatted 190
5.25" HD 129

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

INFOWORLD

ΖΑΙΜΗ 28 – ΚΑΘΕΤΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ.
ΤΗΛ 8236141


DAWN
PATROL



Πώς η Amiga σάς μεταφέρει στη χρυσή εποχή της αεροπορίας, όταν η δεξιοτεχνία του πιλότου ήταν ο μόνος τρόπος επιτυχίας.

Του Κώστα Γιαγιά

SPECIAL REVIEW

Ετος 1915. Η ώρα 7 το πρωί. Ο ήλιος ξεπροβάλλει δειλά δειλά. Ολο το στρατόπεδο είναι σε επιφυλακή. Τα λόγια όλων μετρημένα. Ο φόβος μάχεται τον ενθουσιασμό μέσα στις καρδιές όλων των πιλότων που είναι έτοιμοι για τη μεγάλη αποστολή. Οι οδηγίες των αξιωματικών ήταν σαφείς. Η αποστολή είναι άκρως επικίνδυνη. Οσοι συμμετέχουν, είναι εδώ με τη θέλησή τους. Κανείς δεν μπορούσε να υποχρεώσει κάποιον να λάβει μέρος, και έτσι όλοι τους είναι εθελοντές. Τα πέντε συμμαχικά διπλάνα είναι έτοιμα να πετάξουν μέσα στις γερμανικές γραμμές και να χτυπήσουν τις μεγαλύτερες αποθήκες πυρομαχικών που τροφοδοτούσαν την πρώτη γραμμή. Κανείς δεν ήξερε την έκβαση της μάχης, και κυρίως κανείς δεν ήξερε πόσοι θα καταφέρουν να επιστρέψουν σώοι. Τίποτα δεν μπορούσε να τους βοηθήσει από τη στιγμή που θα βρίσκονταν στον αέρα. Μόνο ο ίδιος ο πιλότος θα μπορούσε να σώσει τον εαυτό του χωρίς να έχει στη διάθεσή του τα συστήματα που έμελλε να έχουν τα αεροπλάνα ύστερα από 50 χρόνια. Οι μηχανές μουγκρίζουν και ένα ένα τα αεροπλάνα αφήνουν το έδαφος. Επειτα από 2 ώρες εμφανίζονται τρία γερμανικά τριπλάνα, σχεδόν από το πουθενά. Το αίμα όλων πάγωσε. Αυτή είναι η μεγάλη ώρα.

Η αερομαχία στους καταγάλανους ουρανούς μοιάζει με μια μάχη θηρίων που παλεύουν για την επιβίωση. Εδώ δεν υπάρχουν κανόνες. Οι ελιγμοί γίνονται δύσκολα και η αδρεναλίνη φτάνει σε υψηλά επίπεδα. Το σάλιο των πιλότων έχει δώσει τη θέση του στον ιδρώτα που κυλά από το μέτωπό τους. Τα πολυβόλα κόβουν τον σταθερό ήχο των μηχανών, και οι εκρήξεις σού δίνουν να καταλάβεις ότι η αποστολή είχε επιτυχία.

Η μεγάλη χαρά και ο δυνατός ενθουσιασμός μετριάζεται όταν βλέπουν ότι το πέμπτο διπλάνο δεν τα κατάφερε τελικά. Η "Περιπολία της Χαραυγής" είχε μόλις τερματίσει την ύπαρξή της..

Οι εξομοιωτές αεροπλάνων είναι ένα είδος που κατά γενική ομολογία γνωρίζει μεγάλη άνθηση στα PCs και έχει δημιουργήσει φανατικούς φίλους που ασχολούνται μόνο με αυτό. Εκατοντάδες τίτλοι έρχονται συνέχεια με σκοπό να ελκύσουν το ενδιαφέρον των αγοραστών. Πολλές όμως από τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών δεν παράγουν αυτά τα παιχνίδια και για την Amiga.

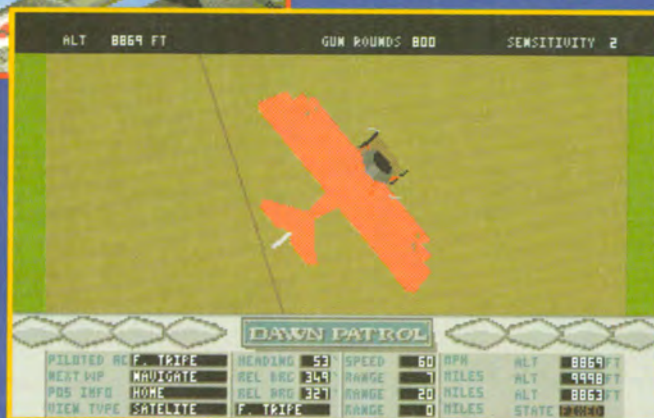




Ετσι, οι τίτλοι που τελικά φτάνουν σε εμάς είναι σχετικά λίγοι αλλά, δυστυχώς, δεν είναι και το ίδιο προσεγμένοι. Οι εξαιρέσεις που υπάρχουν, σχεδόν πάντα, γνωρίζουν μεγάλη επιτυχία. Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε παρουσιάσει το Overlord που πιστεύουμε



ότι είναι μια καλή προσπάθεια στα flight simulators και ασχολείται με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Σε αυτό το τεύχος έχουμε το Dawn Patrol που είναι και αυτό της Rowan Software και κινείται στην εποχή του Α' Παγκοσμίου Πολέμου με πολλές υποσχέσεις. Ας δούμε όμως περί τίνος πρόκειται.



Το Dawn Patrol δεν είναι ένας συνηθισμένος εξομοιωτής αεροπλάνου, και αυτό γιατί το όλο στήσιμο που παιχνιδιού είναι τελείως διαφορετικό απ' ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα. Εδώ δεν έχουμε τον πιλότο μας που πηγαίνει σε κάποια μονάδα και εκτελεί με τη σειρά τις αποστολές που του αναθέτουν, αλλά όλο το παιχνίδι είναι ένα ιστορικό βιβλίο που έχει μέσα πολλές αποστολές που καλούμαστε να τελειώσουμε με όποια σειρά θέλουμε. Από την εικόνα των τίτλων βλέπουμε το τι πρόκειται να επακολουθήσει στο πεδίο της μάχης. Ενα πεδίο που δεν είχε πυραύλους, αντιαεροπορικά και ραντάρ, αλλά μόνο πολυβόλα και το μυαλό και την ευελιξία κάθε πιλότου της εποχής. Αμέσως μετά πηγαίνουμε στην πρώτη σελίδα του βιβλίου, που φυσικά είναι τα περιεχόμενα. Το virtual βιβλίο χωρίζεται σε τρία μεγάλα μέρη. Στην ιστορία του πολέμου, στα αεροπλάνα και στους ίδιους τους πιλότους. Καθένα από αυτά χωρίζεται σε μικρότερα θέματα που και αυτά με τη σειρά τους είναι μια σελίδα που περιέχει όλες τις πληροφορίες για την αποστολή σας. Αυτή η σελίδα είναι χωρισμένη σε τρία κομμάτια, το καθένα από τα οποία εξυπηρετεί τον δικό του σκοπό. Δηλαδή, στο πρώτο μέρος έχουμε μια μεγάλη αναφορά στην ιστορία της συγκεκριμένης μάχης ή των ατόμων που έλαβαν μέρος σε αυτήν. Το δεύτερο μέρος περιλαμβάνει μια φωτογραφία του αεροπλάνου μας ή κάποιο σχετικό animation που αναφέρεται κυρίως στη θέση που βρισκόμαστε ακριβώς πριν από το σημείο που θα ξεκινήσει η δράση της αποστολής. Το τρίτο μέρος ασχολείται λίγο περισσότερο με την ίδια την πλοκή της μάχης, μια και εδώ μπορείτε να καθορίσετε βασικές μεταβλητές της αερομαχίας. Για παράδειγμα, μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό και τον τύπο των συμμαχικών και εχθρικών αεροπλάνων και, ακόμα, μερικούς από τους στόχους τους. Στην επικεφαλίδα της αποστολής υπάρχουν δύο διακριτικά σήματα. Το ένα είναι της γερμανικής αεροπορίας και το άλλο της βρετανικής.

Ανάλογα μπορείτε να επιλέξετε με ποιο στρατόπεδο θα πετάτε στη συγκεκριμένη αποστολή. Το γεγονός αυτό είναι πάρα πολύ σημαντικό γιατί, αν και μπορεί μια σελίδα του βιβλίου να αναφέρεται σε κάποιον





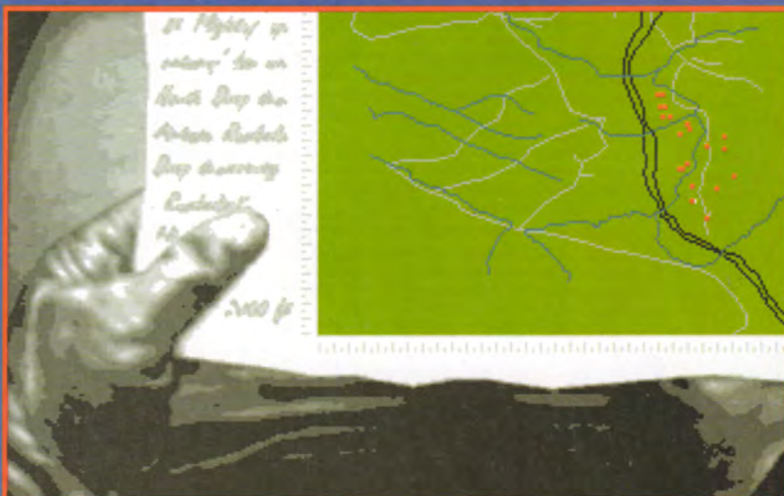
σπουδαίο πιλότο, εμείς μπορούμε να διαλέξουμε το αντίθετο στρατόπεδο και να αποδείξουμε τελικά ότι ο συγκεκριμένος πιλότος ίσως να ήταν τόσο σπουδαίος επειδή δεν είχε... εμάς απέναντί του! Μετά την κάθε αποστολή υπάρχει ένα κείμενο που σας λέει με λεπτομέρειες τα αποτελέσματα της αερομαχίας. Μαζί με το κείμενο υπάρχει και ένα φιλμάκι σχετικό και, ακόμα, επιλογή για επανάληψη της ίδιας αποστολής.



Ανοίγοντας το "Βιβλίο"

Ας δούμε τώρα καλύτερα τα βασικά μέρη του Dawn Patrol. Ξεκινάμε με το κεφάλαιο "First Air War" που εκτείνεται σε περίπου 10 σελίδες και περιλαμβάνει τις κυριότερες μάχες από το 1915 έως το 1918. Σε αυτή την ομάδα αποστολών δεν μας επιτρέπονται και μεγάλες αλλαγές στο σενάριο, αλλά πιστεύουμε ότι ιστορικές μάχες σαν και αυτές πρέπει να μένουν αναλλοίωτες στο πέρασμα του χρόνου. Αμέσως μετά έχουμε τους πρώτους άσσους της παγκόσμιας πολεμικής αεροπορίας. Πολλοί από αυτούς έχουν μείνει γνωστοί ακόμα και σήμερα κυρίως στους φανατικούς φίλους των κυνομαχιών (dogfights) όπως λέγονταν παλαιότερα οι μάχες στον γαλάζιο ουρανό. Ενδεικτικά, αναφέρουμε μερικά ονόματα. Οι Αγγλοι Albert Ball και Mick Mannock που ήταν οι πρωτοπόροι Βρετανοί πιλότοι που κατάφεραν αρκετά καίρια χτυπήματα στον γερμανικό στρατό. Ο Αμερικανογάλλος Rovol Lufbery που ήταν ο καλύτερος πιλότος της Γαλλίας και οι Γερμανοί Werner Voss, Oswald Boelcke και Manfred Von Richthofen. Ο πρώτος είχε ένα εκπληκτικό ρεκόρ σε καταρρίψεις (48) σε πολύ μικρό διάστημα της καριέρας του. Είκοσι δύο από αυτές έγιναν στις τρεις τελευταίες εβδομάδες της ζωής του. Ο Boelcke ήταν ο πρώτος που συνδύασε την πλοήγηση με τη στόχευση των αντιπάλων του, γεγονός που έγινε κανόνας των αερομαχιών μέχρι την εποχή μας, των εξελιγμένων οπλικών συστημάτων και πυραύλων. Αφησα τελευταίο τον πιο γνωστό σε όλους μας, Manfred von Richthofen, που ήταν ο φόβος και ο τρόμος των συμμαχικών δυνάμεων με το παρατσούκλι RED BARON. Νομίζω ότι περίπου 60 αποστολές είναι περισσότερο από αρκετές για να δείτε τον τρόπο με τον οποίο πετούσαν οι 15 αυτοί πιλότοι, αλλά και για να βρεθείτε στο δρόμο τους.

Μετά ακολουθούν τα αεροπλάνα που άφησαν εποχή. Αλλα ήταν διπλάνα και άλλα τριπλάνα, αλλά όλα έχουν ένα κοινό στοιχείο. Ηταν πρoάγγελοι των ατσάλινων αεροσκαφών που μεσουράνησαν στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα Fokker, SE5 και Sopwith Camel είναι και σήμερα μερικά από τα πιο γνωστά. Ετσι, έχετε μια άποψη για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτή-







ματα όλων αυτών και μπαίνετε για τα καλά στη ζωή των αεροπόρων της δεύτερης δεκαετίας του αιώνα μας. Και αυτό γιατί μπορείτε να πετάξετε με αυτά, αλλά και να τα κυνηγήσετε μέχρι να τα κατα-στρέψετε.

Καμιά φορά ίσως καταρριφθείτε και εσείς, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας πτοήσει. Ετσι και αλλιώς, δεν έχετε κάποιο... φάκελο πιλότου να κηλιδώσετε. Το μόνο μέρος του interface που θυμίζει λίγο τους άλλους εξομοιωτές πτήσης είναι η επιλογή "Pilot Biographies", μέσω της οποίας μπορείτε να επιλέξετε και να οδηγήσετε έναν πιλότο σε μια μικρή σειρά από αποστολές. Υπάρχουν δύο πιλότοι από κάθε χώρα, δηλαδή Αμερική, Αγγλία, Γερμανία και Γαλλία, που μπορείτε να ενσαρκώσετε. Τελειώνοντας με τις επιλογές του βιβλίου, έχουμε τις προτιμήσεις μας. Εδώ αλλάζετε το είδος των μηχανών σας, το αν είστε άτρωτοι, πόσες σφαίρες θα έχετε, τη δυσκολία των αντιπάλων, το πόσο λεπτομερή θα είναι τα γραφικά, τους ήχους που θα ακούτε και, τέλος, τον τρόπο χειρισμού του αεροπλάνου σας. Εδώ θα σταθώ λιγάκι, γιατί το Dawn Patrol υποστηρίζει, εκτός από πληκτρολόγιο και ποντίκι, αρκετά είδη joystick, όπως αναλογικό, με microswitches και gravis. Πολλές από αυτές τις επιλογές είναι διαθέσιμες και κατά τη διάρκεια της πτήσης.

Πλήκτρα χειρισμού

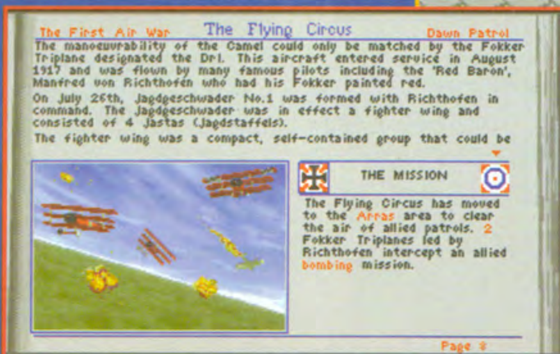
Παραθέτουμε τα σημαντικότερα από τα πάρα πολλά πλήκτρα που διαθέτει το Dawn Patrol:

Joystick/Βελάκια:	Κίνηση αεροπλάνου
Fire/Space:	Πυροβόλα
B:	Αερόφρενα
M:	Χάρτης
U:	Ξεκόλλημα όπλων
+/-:	Ωθηση
P:	Παύση
ESC:	Μπροστινή όψη
A:	Αυτόματος πιλότος
[:	Πάνω όψη του cockpit
]:	Κάτω όψη του cockpit
ENTER:	Autolock enemy
S:	Ηχος
F10:	Μενού επιλογών
T:	Autofire
F4:	Εξωτερική πίσω όψη
F1/SHIFT F1:	Zoom in/Zoom out (εξωτερική όψη μόνο)
BACKSPACE:	"Λοκάρισμα" πλησιέστερου εχθρού
SHIFT (8,6,4,2):	View directions

Going Airborne...

Οσο καλό interface και αν έχει κάποιος εξομοιωτής αεροπλάνων, το μεγάλο στοιχείο του είναι η πτήση, και εκεί τελικά κρίνεται. Στο Dawn Patrol υπάρχει μια καινοτομία και σε αυτόν τον τομέα. Δεν ξεκινάτε από κάποιο αεροδρόμιο με σκοπό να πετάτε για ώρες μέχρι να φτάσετε στον προορισμό σας, αλλά ξεκινάτε δευτερόλεπτα πριν από κάποια σημαντική έκβαση της μάχης. Δηλαδή μέχρι να καταλάβετε πού βρίσκεστε, έχετε τον εχθρό στο στόχαστρό σας! Το πέταγμα του αεροπλάνου δεν είναι όμως και τόσο απλή υπόθεση. Υπάρχουν συνολικά περισσότεροι από 150 συνδυασμοί πλήκτρων που μας βοηθούν στην περιπλάνησή μας στους ουρανούς. Αυτά τα πλήκτρα έχουν σχέση με τις λειτουργίες του αεροπλάνου σας, αλλά και με τις γωνίες υπό τις οποίες βλέπετε τη δράση. Για παράδειγμα, υπάρχουν πλήκτρα για τα φρένα, τα όπλα, αλλά και




The First Air War — The Flying Circus — Dawn Patrol

The manoeuvrability of the Camel could only be matched by the Fokker Triplane designated the Dr1. This aircraft entered service in August 1917 and was flown by many famous pilots including the 'Red Baron', Manfred von Richthofen who had his Fokker painted red.

On July 26th, Jagdgeschwader No.1 was formed with Richthofen in command. The Jagdgeschwader was in effect a fighter wing and consisted of 4 Jastas (Jagdstaffels).

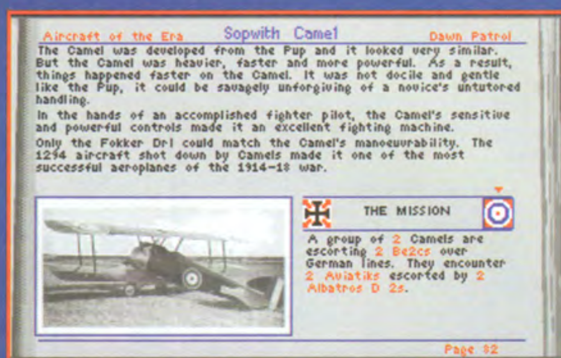
The fighter wing was a compact, self-contained group that could be

THE MISSION

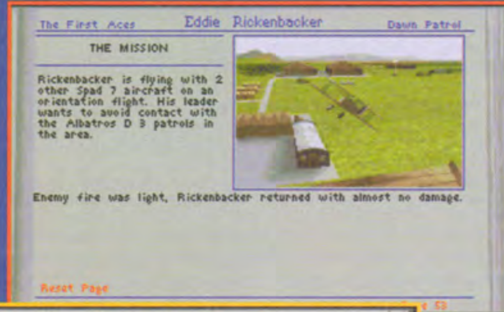
The Flying Circus has moved to the Arras area to clear the air of allied patrols. 2 Fokker Triplanes led by Richthofen intercept an allied bombing mission.

Page 8





το ξεμπλοκάρισμά τους. Αν αυτά είναι απαραίτητα για την πλοήγηση του σκάφους σας, υπάρχουν και άλλα που βοηθούν πολύ το παιχνίδι, όπως είναι το "λοκάρισμα" του κοντινότερου εχθρού ή του αυτόματου πιλότου, ή και η επιτάχυνση του χρόνου. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, με πολυγωνικά sprites και αρκετά λεπτομερή αεροπλάνα. Βέβαια, αν έχετε δει κάποιες διαφημίσεις του παιχνιδιού με γραφικά υψηλής ανάλυσης, σας προειδοποιούμε ότι, δυστυχώς, είναι φωτογραφίες από PCs, και εμείς οι Amigaδες δεν μπορούμε να έχουμε αυτό το προνόμιο. Παρ' όλα αυτά, δεν πρέπει να έχουμε κανένα παράπονο σε αυτόν τον τομέα, γιατί τα γραφικά και η κίνηση αποτελούν ένα πολύ καλά στημένο σύνολο που μπορεί να μην ενθουσιάζει αλλά δίνει ένα ολοκληρωμένο και σωστό αποτέλεσμα. Πάντως, κατά τη διάρκεια της πτήσης έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε τη δράση από αρκετές όψεις, γεγονός που κάνει πιο κινηματογραφικό το παιχνίδι. Ακόμη, υπάρχει και μια επιλογή για "λοκάρισμα" του κοντινότερου εχθρού. Αυτό θα σας φανεί πολύ χρήσιμο για να μπορείτε να μη χάνετε επαφή με το αντίπαλο αεροπλάνο. Βλέπετε, τότε δεν υπήρχαν τα ραντάρ και τα άλλα σύγχρονα συστήματα που εξοπλίζουν όλα τα αεροπλάνα της εποχής μας, και έτσι αυτό σας είναι εντελώς απαραίτητο. Σε όλες τις εξωτερικές κάμερες υπάρχει και ένα παράθυρο που μας δίνει αρκετές πληροφορίες για την ταχύτητά μας, το υψόμετρο, το είδος της κάμερας





κ.λπ. Ο χειρισμός του διπλάνου πολλές φορές φαίνεται πολύ δύσκολος και απέχει πολύ από τα όποια δεδομένα είχαμε συνηθίσει στα μέχρι τώρα flight sims. Αυτό είναι φυσικό, μια και αν προσπαθήσετε να κάνετε loop με ένα τέτοιο αεροπλάνο, το λογικότερο είναι να στολάρουν οι μηχανές. Αλλο μειονέκτημα που είχαν τα αεροπλάνα αυτά ήταν τα οπλικά τους συστήματα, που όλα και όλα ήταν ένα πολυβόλο με αρκετά προβλήματα αφού συχνά κολλούσε. Πολλές φορές θα βρεθείτε στη δυσάρεστη θέση να έχετε μπροστά σας το στόχο και, αντί να τον χτυπάτε, να προσπαθείτε απεγνωσμένα να ξεκολλήσετε το πολυβόλο. Το gameplay του Dawn Patrol είναι πραγματικά φανταστικό και δίκαια πιστεύουμε ότι αγγίζει το άριστα. Για να ολοκληρωθεί όμως το παιχνίδι θα πρέπει να έχει και καλό ηχητικό background. Και εδώ τα ποσοστά του είναι πολύ καλά. Το μουσικό κομμάτι των μενού και όλοι οι ήχοι του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και αφήνουν μικρό μόλις περιθώριο για βελτίωση.

Ως σύνολο το Dawn Patrol είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει στο χώρο αυτό. Πιστεύουμε ότι όλες οι συλλογές είναι πολύ φτωχές χωρίς αυτό.

Ισως το μόνο σημείο που θα ήθελε λίγη βελτίωση.		
ΓΡΑΦΙΚΑ	89%	
Τα ωραία εφέ μάς γυρίζουν πίσω, στις αρχές του αιώνα.		
ΗΧΟΣ	92%	
Ο,τι καλό μπορεί να δώσει ένας εξομοιωτής πτήσης.		
GAMEPLAY	96%	
Ο ρεαλισμός στις πρώτες αερομαχίες της Ιστορίας.		
ΓΕΝΙΚΑ	93%	

PIXEL

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '95




empire
WOOTTON

PREMIER MANAGER 3

Πριν από λίγες μέρες έφτασε στα γραφεία του περιοδικού ένα παιχνίδι που περίμενα με πολύ μεγάλη λαχτάρα. Μιλάω για το PREMIER MANAGER 3 της Gremlin, που έρχεται με την ελπίδα να γίνει άξιος συνεχιστής της ιστορίας των δύο προηγούμενων.

Η αλήθεια είναι ότι τα παιχνίδια που ασχολούνται με την προπονητική ποδοσφαίρου πάντα με τραβούσαν, αλλά και το μεγάλο πλήθος αυτών που έχω δει και ασχοληθεί, με έχει κάνει πολύ απαιτητικό και βέβαια δύσκολο στο να λέω καλά λόγια για τα περισσότερα από αυτά. Το πρώτο που με είχε κάνει να πω ότι οι εταιρίες παραγωγής software φτάνουν πολύ κοντά στο τέλειο ήταν το PM2 που το διέκρινε το μεγάλο βάθος που είχε και ο αριθμός των στοιχείων που περιείχε. Βέβαια, είχε και αρκετά αρνητικά σημεία όπως ο ήχος, τα γραφικά και το στήσιμο μερικών επιλογών, αλλά αμέσως πήρε το θρόνο. Από τότε το μοναδικό που το απείλησε και πιστεύουμε ότι το ξεπέρασε για λίγο ήταν το On the Ball της Ascon, που δεν ήταν τόσο δυνατό σε δεδομένα και επιλογές, αλλά είχε πολύ καλό συνδυασμό γραφικών, ήχου και gameplay. Ετσι, το PM3 έρχεται να διεκδικήσει το θρόνο από το On the Ball, μια και από το PM2 αναμένεται καλύτερο αφού είναι συνέχειά του.

Αρχικά, όταν ξεκίνησα το review, παραξενεύτηκα από τη μείωση του αριθμού των δισκετών σε σχέση με το 2, μια και αυτό είναι σπάνιο έως αδύνατο. Κατά τη διάρκεια όμως της παρουσίασης θα δείτε και εσείς ότι τα αίτια αυτής της μείωσης είναι πολύ λογικά. Ξεκινώντας το παιχνίδι, ο παίκτης διαλέγει την ομάδα από την οποία θα ξεκινήσει την καριέρα του. Η ομάδα αυτή είναι μία από το περιφερειακό πρωτάθλημα Αγγλίας και όχι οποιαδήποτε. Εδώ, αν θέλουμε, μπορούμε να έχουμε και δύο παίκτες να παίζουν μαζί, κάτι που δεν είναι και τόσο σημαντικό κατά τη γνώμη μας. Υστερα από αυτό, βρισκόμαστε στο τέλος του καλοκαιριού, λίγες εβδομάδες πριν από την έναρξη του πρωταθλήματος. Εδώ μπορείτε να δείτε το πρόγραμμα της ομάδας σας και, βέβαια, το έμψυχο υλικό που έχετε στη διάθεσή σας. Επειδή όμως αυτούς τους παίκτες τούς βλέπετε για πρώτη φορά και, για οικονομικούς ίσως λόγους, υπάρχουν πάντα οι φιλικοί αγώνες του καλοκαιριού, διαλέγετε τους αντιπάλους σας ξέροντας ότι πάντα ο αγώνας γίνεται στην έδρα του πιο ισχυρού. Συμβουλή μας είναι να παίζετε δύο παιχνίδια με καλύτερες ομάδες και δύο με πιο εύκολες, ώστε και να μαζεύετε χρήματα



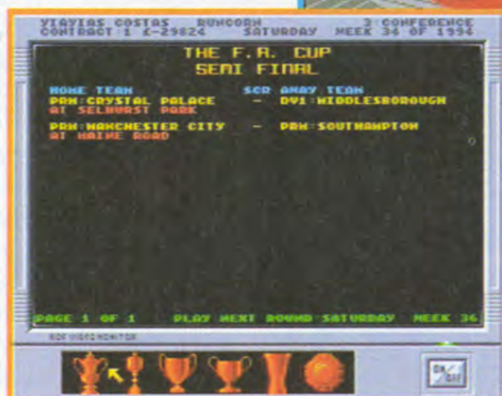


αλλά και να βλέπετε τις αδυναμίες σας. Ετσι ξεκινάει η πρώτη σας χρονιά με σκοπό τη συνεχή άνοδο μέχρι την Premier League και, βέβαια, την Ευρώπη. Περνάμε τώρα στην κεντρική οθόνη στην οποία, όπως λένε οι άνθρωποι της Gremlin, υπάρχουν όλα τα εικονίδια που χρειάζονται για να φτάσετε στην επιτυχία. Στη συνέχεια θα αναλύσουμε τα κυριότερα από αυτά.



ΕΠΙΛΟΓΗ ΟΜΑΔΑΣ

Το πρώτο που πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι κάθε παίκτης έχει μια σειρά από βαθμολογίες σε πολλές κατηγορίες που τον χαρακτηρίζουν στο παιχνίδι του. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι: ικανότητα στο μπλοκάρισμα της μπάλας, τάκλιν, πάσα, σουτ, κεφαλιά, κοντρόλ, φυσική κατάσταση, επιθετικότητα, ηθικό και καλό πόδι. Τα εφτά πρώτα βαθμολογούνται από το 1 ως το 99, τα δύο επόμενα από το 1 ως το 9 και, τέλος, το ποιο πόδι είναι καλό, παίρνει τις τιμές δεξί, αριστερό ή και τα δύο. Εκτός όμως από αυτή τη βαθμολόγηση, υπάρχει και ένας γενικός βαθμός για κάθε παίκτη αλλά και για την ομάδα γενικότερα. Αυτοί οι βαθμοί είναι: Fair, Good, Very Good, Superb, Outstanding, World Class Exceptional, The Ultimate, με τους τρεις πρώτους να έχουν και εσωτερικές διαβαθμίσεις από 1 ως 5 αστέρια. Εδώ, λοιπόν, αφού αποφασίσουμε ποιους θα κατεβάσουμε και ποιοι θα είναι στον πάγκο, πρέπει να στήσουμε την ομάδα πιο αναλυτικά. Αυτή είναι μια νέα επιλογή που πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα, γιατί δεν αρκεί να διαλέξετε τους ποδοσφαιριστές. Πρέπει να διαλέξετε και σύστημα. Μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα δέκα που υπάρχουν ή ακόμα να φτιάξετε και κάποια δικά σας. Ο τρόπος που γίνεται αυτό μοιάζει με τον τρόπο του Sensible World of Soccer. Δηλαδή, τοποθετείτε τους παίκτες σε θέσεις ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται η μπάλα. Εκτός αυτού ορίζετε και για κάθε παίκτη ξεχωριστά πόσο σκληρά θα αμύνεται, αν θα παίζει αλληλοκάλυψη ή αν θα μαρκάρει κάποιον παίκτη -και ποιον-, το ύψος, την απόσταση και το χώρο για τις πάσες του, την απόσταση των σουτ του και, τέλος, το ποσοστό πάσας και τρεξίματος στις επιθετικές του προσπάθειες. Αν αυτά σας φαίνονται λίγα, τότε ας προσθέσουμε ότι ορίζετε τον αρχηγό της ομάδας, τους παίκτες που θα εκτελούν τα ελεύθερα λακτίσματα και, βέβαια, τα πέναλτι. Για να κλείσουμε, σας λέμε ότι υπάρχουν και επιλογές για να δείτε τα στοιχεία της απόδοσης των παικτών σας στον τελευταίο αγώνα, το πρόγραμμα των αγώνων, τα βασικά στοιχεία του επόμενου ματς και, τέλος, την "ιατρική" επιλογή, μέσω της οποίας ορίζουμε τον τρόπο θεραπείας των τραυματισμένων παικτών μας.







ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Επειδή είμαστε σίγουροι ότι από τώρα θα έχετε "θορυβηθεί" από αυτά που διαβάζετε, για τη δυσκολία του έργου σας, θέλουμε να σας καθησυχάσουμε λέγοντάς σας ότι κανένας δεν κάνει όλες τις δουλειές χωρίς συνεργάτες. Ετσι και εσείς μπορείτε από το Business icon να προσλάβετε το προσωπικό σας. Στη μία επιλογή προσλαμβάνετε νέο προσωπικό, αν είναι διαθέσιμο, ή απολύετε το ήδη υπάρχον. Ακόμη, αν κάποια ομάδα δεν έχει προπονητή, από εδώ κάνετε την αίτησή σας προς αυτήν. Ας δούμε τι κάνει ο καθένας από τους συνεργάτες, αν βέβαια έχει προσληφθεί. Ο assistant μάνατζερ σάς ενημερώνει για τη δημοτικότητά σας, σας





βοηθά στο έργο σας, καθώς -για παράδειγμα- μπορεί να αναλάβει το πρόγραμμα προπονήσεων ή τους τραυματίες, αλλά όλα αυτά ανάλογα με τις ικανότητές του. Από εδώ μπορείτε να ζητήσετε χρήματα από τη διοίκηση ή, αν έχετε "πατώσει", να παραιτηθείτε. Ο προπονητής των ερασιτεχνών σας προωθεί νέους παίκτες της αρεσκείας σας. Οι προπονητές που ασχολούνται με την ανάπτυξη των χαρακτηριστικών των παικτών σας, εργάζονται πάντα κάτω από τις οδηγίες σας. Μεγάλη προσοχή στην ένταση των προπονήσεων, γιατί αν ζορίσετε πολύ έναν παίκτη με χαμηλό fitness, ο τραυματισμός του είναι πολύ κοντά. Οι κατάσκοποι κάνουν πολύ σημαντική δουλειά, μια και μπορούν να δουν τα στοιχεία των παικτών μιας ομάδας, τα γενικά στοιχεία του επόμενου αντιπάλου, τις διαπραγματεύσεις για τις ελεύθερες μεταγραφές κ.ά. Τέλος, υπάρχει και η ασφαλιστική εταιρία την οποία πληρώνετε για τα "πόδια" των αστεριών σας. Υπάρχουν τρία είδη ασφάλισης, που διαφοροποιούνται στα χρήματα αλλά και στις απολαβές. Ενας πολύ έξυπνος τρόπος (για παιχνίδι) να επικοινωνείτε με τους παίκτες σας αλλά και τις άλλες ομάδες είναι το τηλέφωνο. Η μία σελίδα έχει την ομάδα σας και τα συμβόλαια των ποδοσφαιριστών σας. Αν κάποιο από αυτά είναι μηδενικό (έχει λήξει) μπορείτε να το ανανεώσετε κάνοντας νέα προσφορά με την ελπίδα ότι θα δεχτεί. Ακόμη, σε κάθε παίκτη μπορείτε να δώσετε κάποιο bonus για να του ανεβάσετε το ηθικό, ή και να τον διώξετε, αν θέλετε. Επίσης, μπορείτε να επικοινωνήσετε με κάποια ομάδα της Αγγλίας για να αγοράσετε ή να δανειστείτε κάποιον παίκτη. Από το fax βλέπετε τα ποδοσφαιρικά νέα και τα στατιστικά του προηγούμενου αγώνα σας. Κάθε ομάδα που θέλει να κάνει πρωταθλητισμό πρέπει να βάλει το χέρι βαθιά στην τσέπη, και αυτό δύσκολα γίνεται μόνο με τα χρήματα του προέδρου. Γι' αυτόν το λόγο, υπάρχουν και οι σπόνσορες. Αυτοί σας κάνουν τις προσφορές τους και εσείς αποφασίζετε ποιες διαφημιστικές πινακίδες τελικά θα μπουν στο γήπεδό σας. Κάποιες εταιρίες πληρώνουν με μετρητά και κάποιες άλλες με την εβδομάδα. Απλώς προσέξτε, προτού αποφασίσετε, να ισορροπήσετε αυτά τα δύο.

Αν προσέξετε, στην αρχή το γήπεδό σας είναι σχετικά φτωχό, αφού είστε σε ομάδα περιφερειακού πρωταθλήματος. (Στην Ελλάδα αυτά τα γήπεδα θεωρούνται πρώτης εθνικής.) Στο γήπεδο αυτό μπορούμε να κάνουμε διάφορα έργα που σκοπό έχουν το κέρδος σε αγωνιστικότητα των παικτών ή το οικονομικό κέρδος. Οι βελτιώσεις χωρίζονται σε δύο τομείς: γενικών βελτιώσεων και βελτιώσεων κάθε κερκίδας. Στον πρώτο μπορείτε να φτιάξετε καταστήματα που θα πουλάνε διάφορα μικροπράγματα, fun club για τους φανατικούς οπαδούς σας, ηλεκτρονικό πίνακα, προβολείς, πάρκινγκ, αποδυτήρια, θερμαινόμενο γήπεδο και γυμναστήριο. Στον δεύτερο μπορούμε να αυξήσουμε τη χωρητικότητα κάθε κερκίδας, να βάλουμε καρεκλάκια ή ακόμα και στέγαστρο. Για να βελτιώσετε τα οικονομικά σας, μπορείτε να πάρετε και δάνεια από την τράπεζα, με τον ανάλογο τόκο βέβαια.

Ενίσχυση, φυσικά, χρειάζεται και το έμψυχο υλικό της ομάδας σας. Ποιος είναι ο πιο εύκολος τρόπος; Μα, σίγουρα, οι έξυπνες και εύστοχες μεταγραφές. Το σύστημα των μεταγραφών είναι πολύ ρεαλιστικό αλλά και εύκολο. Από τη στιγμή που ενδιαφερόμαστε για κάποιον, του κάνουμε την προσφορά μας. Αυτή συγκρίνεται με τις προσφορές των άλλων ομάδων και είτε γίνεται η μεταγραφή εκεί





που είναι η καλύτερη προσφορά είτε παραμένει στην ομάδα του. Κάτι αντίστοιχο γίνεται και στις πωλήσεις των δικών σας παικτών.

Καιρός είναι όμως να δούμε και το περιβάλλον του αγώνα. Το γήπεδο το βλέπετε από μια πλάγια, γωνιακή άποψη, και τις ενδεκάδες των δύο ομάδων μαζί με ένα μικρό πινακάκι με τους σκόρερς. Ακόμα, υπάρχουν κουμπιά που θυμίζουν βίντεο και ρυθμίζουν την ταχύτητα του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης που έχει την μπάλα στην κατοχή του, έχει το όνομά του φωτισμένο για να το βλέπετε με μια ματιά. Για τη δική σας διευκόλυνση μπορείτε να διαλέξετε τον τρόπο που θα βλέπετε τους παίκτες. Δηλαδή, μπορείτε να βλέπετε τις φανέλες τους ή τα νούμερά τους. Πραγματικά, είναι η πρώτη φορά που ζείτε το παιχνίδι και έχετε τη δυνατότητα να καταλάβετε τι ακριβώς δεν λειτουργεί σωστά στη διάταξη της ομάδας. Σαν πραγματικός προπονητής, μπορείτε να ψάξετε για κενά και αδύνατα σημεία στον αντίπαλο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να παρέμβετε άμεσα.

Το Premier Manager 3 βελτιώθηκε κατά πολύ στους τομείς που είχε προβλήματα και έγινε αναμφισβήτητα ο νέος βασιλιάς στο χώρο των soccer manager simulations. Για τον περιορισμό των γραφικών στα πολλά και περιεκτικά εικονίδια δεν έχουμε να πούμε κάτι δυσάρεστο και αυτό γιατί παρατηρήσαμε ότι αυτά τα γραφικά ανεβάζουν το gameplay στα ύψη. Αυτό μάλιστα συμβαίνει γιατί επιλέγεις το εικονίδιο και όχι ένα σημείο στο δωμάτιο, όπως στο On the Ball. Πάντως, οι φωτογραφίες που υπάρχουν στο background και το γραφικό του γηπέδου σας είναι ό,τι ακριβώς χρειαζόταν. Ηχος δεν υπάρχει, από άποψης μουσικού κομματιού, αλλά υπάρχουν πολλά εφέ σε όλο το παιχνίδι με αποκορύφωμα μέσα στον αγώνα.

Επειδή θέλω να είμαι αντικειμενικός, λέω ότι είναι το καλύτερο στο είδος του κατά πολύ και, αν υπήρχε μέσα Ε.Π.Α.Ε., Α.Ε.Δ. και καμιά δωροδοκία, το Premier Manager 3 θα ήταν πολύ περισσότερο από τέλειο για την ελληνική πραγματικότητα!

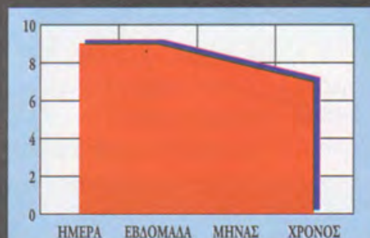
Του Κώστα Γιαγιά



ΕΙΔΟΣ SOCCER SIMULATOR

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ GREMLIN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ο χρόνος δύσκολα μπορεί να το βλάψει.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Περιορισμένα αλλά κάνουν καλά τη δουλειά τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Τα εφέ υπάρχουν για να ολοκληρώνουν το υπέροχο gameplay.

ΗΧΟΣ 78%

Πιστεύω ότι δύσκολα μπορούμε να του βρούμε κάποιο ψεγάδι.

GAMEPLAY 98%

Απλώς αγοράστε το!!!

ΓΕΝΙΚΑ 96%



AKIRA

Οι φίλοι των καρτούν και των κόμικς θα έχουν σίγουρα παρατηρήσει ότι οι περισσότερες σειρές κινουμένων σχεδίων προέρχονται από την Ιαπωνία και όχι από την Αμερική που μέχρι πριν από λίγα χρόνια διατηρούσε την κυριαρχία στο χώρο αυτό. Το 1987 είχε βγει μια ταινία κινουμένων σχεδίων που λεγόταν AKIRA και είχε αρκετά μεγάλη εισπρακτική επιτυχία σε αρκετές χώρες του κόσμου. Τώρα, περίπου επτά χρόνια μετά, η ICE κυκλοφόρησε για την Amiga ένα παιχνίδι με το ίδιο όνομα και βέβαια βασισμένο στην ομώνυμη ταινία. Πρόκειται για ένα arcade που συνδυάζει τη δράση και την ταχύτητα με την ετοιμότητα και τα ανακλαστικά του παίκτη. Το "στόρι" του παιχνιδιού ξεκινά με τον τρίτο παγκόσμιο πόλεμο που, όπως αποδείχτηκε μετά, ήταν καταστροφικός για το σύνολο της ανθρωπότητας. Τώρα βρισκόμαστε στο έτος 2019 στο Τόκιο, που προσπαθεί να ορθοποδήσει και να ξανασυγκροτηθεί. Πάνω όμως στην προσπάθεια αυτή, το χάος που υπάρχει κάνει τις συμμορίες ικανές να μεσουρανούν. Αντίπαλες αναρχικές ομάδες σκορπούν τον τρόμο, και ο θάνατος, η βία και η τρομοκρατία παραμονεύουν σε κάθε γωνιά της πόλης. Αρχικά ο Tetsuo, που είναι ένας από τους δύο κεντρικούς χαρακτήρες της ταινίας, συλλαμβάνεται από την κυβέρνηση και γίνεται πειραματόζωο. Με τις νέες Psionic δυνάμεις, που του έδωσαν στο εργαστήριο, καταφέρνει να δραπετεύσει και, ακολουθώντας πάντα το σενάριο, περνά από πολλές δοκιμασίες.



Στο μεταξύ, ο άλλος χαρακτήρας, ο Keneda, ξεφεύγει από το στρατό και μάχεται στους δρόμους της πόλης με τις συμμορίες. Αν τα καταφέρουν οι δυο τους, τότε συναντιούνται στο τελευταίο μέρος του παιχνιδιού και δίνουν την τελική μάχη ενάντια στον Akira που μέχρι τότε έχει αυξήσει κατά πολύ τις δυνάμεις του. Αν όλα αυτά φαίνονται περίεργα, εμείς απλώς συμφωνούμε αλλά έτσι είναι και η ίδια η ταινία. Τα γραφικά του Akira δεν έχουν να δείξουν κάτι το ιδιαίτερο και συχνά επαναλαμβάνονται σε σημείο που κουράζουν τον παίκτη. Αν σε αυτό προσθέσουμε και τον αντικειμενικά μέτριο ήχο, με τα φτωχά εφέ, φτάνουμε σε ένα αδιάφορο αποτέλεσμα.

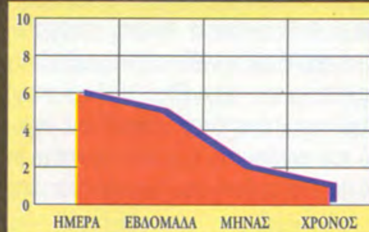


Τότε βέβαια τι μένει; Το gameplay, που όμως και αυτό ακολουθεί το γενικό σύνολο του παιχνιδιού σε τέτοιο βαθμό, που μόνο οι φανατικοί φίλοι των arcades ίσως ασχοληθούν μαζί του. Τελικά, το να δημιουργήσεις ένα παιχνίδι που να βασίζεται σε κάποιο σενάριο κινηματογραφικού έργου, είναι αρκετά δύσκολη υπόθεση και καλό θα ήταν να είχε προσεχθεί περισσότερο από ό,τι τώρα, ακόμη και αν ήταν απαραίτητη η μερική αποδέσμευση από το ίδιο το σενάριο. Τέλος, σε μερικά κομμάτια του, το Akira θυμίζει πολύ platform αλλά και εδώ τα αποτελέσματα είναι κοντά στο μηδέν.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ICE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



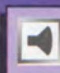
Υστερα από ένα σημείο, δεν θέλετε να το συνεχίσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.



Καλά sprites αλλά με μεγάλη επανάληψη.

ΓΡΑΦΙΚΑ 58%



Κουραστικός ύστερα από πολύ μικρό χρονικό διάστημα.

ΗΧΟΣ 45%



Ο μόνος τομέας του παιχνιδιού που διασώζεται λίγο.

GAMEPLAY 60%



Δύσκολα θα παιχτεί από μη φανατικούς του είδους.

ΓΕΝΙΚΑ 51%



POWER DRIVE

Πολλοί από εσάς που παίζετε στα μαγαζιά με ηλεκτρονικά, έχετε απολαύσει τα υπέροχα racing games που βγαίνουν κατά καιρούς. Ενα από τα κορυφαία είναι αυτό με την Toyota Celica, που για θέμα έχει τα ράλι. Αντίστοιχο είναι και το στιλ του Power Drive που σας παρουσιάζουμε ακολούθως για την Amiga. Το νέο παιχνίδι της U.S. Gold δεν είναι όμως απλώς ένα racing αλλά έχει και κάποια στοιχεία που πλησιάζουν περισσότερο στα simulation. Η οπτική γωνία που βλέπουμε το παιχνίδι είναι από πάνω και πάντα με το αυτοκίνητό μας στο κέντρο της οθόνης. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Εχετε 25.000 δολάρια και αρκετό πάθος με τα ράλι. Μπορείτε με τα χρήματα αυτά να αγοράσετε ένα από τα έξι αυτοκίνητα που υπάρχουν στο παιχνίδι, και αυτά είναι τα: Mini Cooper, Fiat Cinquecento turbo, Vauxhall, Opel Astra 16V GTI, Renault Clio Williams, Ford Escort Cosworth και Toyota Celica GT4. Δυστυχώς, με τα λεφτά που έχετε, μπορείτε να πάρετε μόνο ένα από τα δύο πρώτα. Αμέσως λοιπόν ξεκινάτε την περιήγηση στα ράλι όλου του κόσμου, με πρώτο το Μόντε Κάρλο. Στη συνέχεια θα παρατηρήσετε ότι δεν υπάρχει μέσα το δικό μας ράλι "Ακρόπολις", και αυτό ίσως επειδή φέτος δεν περιλαμβάνεται στο παγκόσμιο πρωτάθλημα οδηγών. Οπως συμβαίνει στα ράλι, κάθε οδηγός τρέχει μόνος του κόντρα στο ρολόι. Στο Power Drive όμως έχουν προστεθεί και αρκετές "ειδικές", που τρέχετε με κάποιον αντίπαλο τον οποίο χειρίζεται ο κομπιούτερ. Αυτό δίνει μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, καθώς οι κόντρες είναι πιο θεαματικές από μια απλή ειδική. Οι συνθήκες στις οποίες τρέχετε ποικίλλουν από τόπο σε τόπο και περιλαμβάνουν λασπωμένους δρόμους, χιόνια, βροχές με καταιγίδες, αλλά και έρημο, δάση ή άσφαλτο. Το αμάξι σας βέβαια έχει διαφορετική συμπεριφορά σε καθεμία από τις συνθήκες αυτές και έτσι θα πρέπει να προπονηθείτε αρκετά για να τα καταφέρετε. Στην αρχή του άρθρου σάς είπαμε ότι το Power Drive έχει και κάποια στοιχεία από simulation, και αυτά εντοπίζονται στο gameplay. Ο χειρισμός του αυτοκινήτου περιλαμβάνει "κωλιές", ανάποδα τιμόνια και, γενικά, οδήγηση στο όριο. Σε κάθε σημείο, η ατμόσφαιρα που προσφέρει το παιχνίδι είναι τέλεια. Σε αυτό συμβάλλουν και τα γραφικά με τη μεγάλη λεπτομέρειά τους. Για παράδειγμα, σας αναφέρουμε ότι, αν και τα sprites των αυτοκινήτων είναι σχετικά μικρά, οι τροχοί τους κινούνται κάθε φορά που εσείς κινείτε το joystick. Ακόμη, αν γκαζώσετε καθώς στρίβετε, θα γλιστρήσετε - με τα ανάλογα αποτελέσματα. Αρνητική είναι όμως η γνώμη μας για τον ήχο, που δεν φτάνει τα επίπεδα των άλλων τομέων του παιχνιδιού.

Προσωπικά, θεωρώ το Power Drive ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν βγει τελευταία για την Amiga, και αυτό γιατί δύσκολα υπάρχει παιχνίδι με τόσο καλό gameplay, που σίγουρα είναι το σημαντικότερο στοιχείο των παιχνιδιών.

Του Κώστα Γιαγιά



VEHICLE COMPONENT CHECK

FUNDS $3250 COST $2185

ENGINE DAMAGE	23%	REPAIR
TYRE DAMAGE	05%	
SHOCK DAMAGE	05%	
GEARTRAIN DAMAGE	05%	
SPOTLIGHT DAMAGE	23%	

STAGE RESULTS

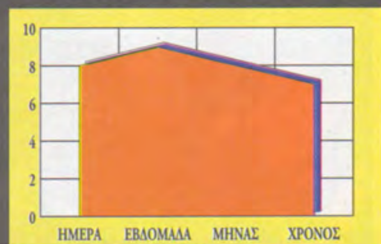
COURSE RECORD
043.12 ALP
118.68 ACE

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4250

ΕΙΔΟΣ	Racing Simulation
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	U.S. Gold

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



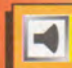
Δύσκολα θα το τελειώσετε αλλά και δύσκολα θα το παρατήσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.



Ωραία sprites που κινούνται ομαλά σε όλες τις κατευθύνσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ 83%



Καλή η μουσική αλλά περιορισμένα τα εφέ του.

ΗΧΟΣ 75%



Το μόνο αρνητικό είναι ο πολύ δύσκολος χειρισμός του.

GAMEPLAY 94%



Μια καλή εναλλακτική λύση στο χώρο των racing games.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

Μόλις ξυπνήσετε στο δωμάτιο της Eden, πάρτε το πορτοφόλι σας από το γραφείο, πηγαίνετε δεξιά και examine το φούρνο μικροκυμάτων. Ανοίξτε τον και πάρτε το κλειδί. Πηγαίνετε στο living room και κάνετε examine το Network Cartridge με το όνομα Sartain Industries και πάρτε το. Πηγαίνετε προς το ασανσέρ, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά δίπλα στην πόρτα, μπείτε στο θαλαμίσκο και χρησιμοποιήστε πάλι τα κουμπιά του. Μόλις φτάσετε στο γκαράζ της Eden, εξετάστε το αυτοκίνητό της.

Μη φύγετε από το δωμάτιο προτού τελειώσετε, γιατί δεν θα μπορέσετε να ξαναέρθετε. Πάρτε το κατσαβίδι και το γαλλικό κλειδί. Φύγετε από το γκαράζ και πηγαίνετε αριστερά. Στην οθόνη μεταφοράς διαλέξτε "Ryan's Flat". Μόλις φτάσετε, πηγαίνετε στην πόρτα σας και κάνετε examine στο keypad αριστερά της πόρτας.

Κάνετε Use το keypad και δώστε τον αριθμό σας 5106. Πηγαίνετε στο υπνοδωμάτιο. Πάρτε το μαχαίρι από το κρεβάτι. Πάρτε το κόκκινο cartridge που είναι κοντά στο μηχάνημα με το μόνιτορ. Examine το network interface και χρησιμοποιήστε το. Βάλτε το cartridge στο μηχάνημα και κάνετε examine στο network monitor.

DREAM WEB... η λύση

Για να βοηθήσετε όσο μπορείτε τον Ryan...



Χρησιμοποιήστε το και, όταν ανάψει, δώστε "list" και μετά enter. Μετά δώστε "Logon Ryan" και στο password δώστε enter. Μόλις σας ζητηθεί το password, δώστε enter. (Αυτό θα δουλέψει για τους Ryan, Beckett, Louis.) Δώστε "list cartridge" και "read private". Θα σας δοθούν οι αριθμοί πόρτας της Eden και της Louis. Γράψτε τους κάπου για αργότερα. Φύγετε από το διαμέρισμά σας και πηγαίνετε στο ασανσέρ. Χρησιμοποιήστε τα lift control. Πηγαίνετε στο διαμέρισμα του Louis. Θα φωτογραφηθείτε μόλις θα μπαίνετε στο κτίριο, και δεν θα μπορέσετε να φύγετε αν δεν βρείτε τα κατάλληλα footware. Προχωρήστε στην πόρτα, κάνετε examine και κατόπιν use keypad και enter 5238. Μόλις ανοίξει η πόρτα μπείτε μέσα και μιλήστε στη Louis. Μετά ανοίξτε το cupboard που είναι δίπλα στο μόνιτορ. Πάρτε το red pool hall card και examine it. Τώρα έχετε πρόσβαση στο pool hall. Κάντε look στην τουαλέτα και πάρτε τα παπούτσια.

Κάνετε use τα παπούτσια (trainers) και φορέστε τα. Πηγαίνετε στο inventory σας και ανοίξτε το πορτοφόλι σας. Πάρτε την κάρτα και βάλτε την στο inventory σας. Φύγετε από τη Louis, και στο τέλος του δρόμου δώστε Sparky's Bar.

Μόλις φτάσετε στο bar μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στην καρέκλα μπροστά από τον Sparky. Examine και use την καρέκλα. Μιλήστε στον Sparky. Κάνετε examine στον card reader στο bar. Use card reader with credit card που έχετε στο inventory σας. Examine credit card (με το δεξί mouse button πάνω στην κάρτα). Use card και θα δείτε το υπόλοιπο του λογαριασμού σας. Μιλήστε στον άντρα που είναι δίπλα σας, και θα σας πει για το ξενοδοχείο. Φύγετε από το bar και πηγαίνετε στο pool hall. Μπείτε στο ασανσέρ και use the controls. Μιλήστε στον άντρα και θα σας βοηθήσει. Από το pool hall πηγαίνετε αριστερά. Στο τέλος του διαδρόμου use the keypad και δώστε τον αριθμό 5222. Στο γραφείο κάνετε use τον card reader με την κάρτα σας. Πάρτε το όπλο από το γραφείο. Φύγετε από εκεί και πηγαίνετε στο ασανσέρ που θα σας πάει σε έναν στενό δρόμο και από εκεί γυρίστε στο δρόμο. Από την travel screen πηγαίνετε στο ξενοδοχείο. Μόλις φτάσετε μιλήστε στη receptionist. Use the card reader με την credit card. Πάρτε το κλειδί από τον πάγκο (χρησιμοποιήστε το zoom). Πηγαίνετε στο ασανσέρ και use the pad στον τοίχο. Μπείτε στο ασανσέρ και use control buttons με το room key. Βγείτε από το ασανσέρ και πηγαίνετε αριστερά. Μετά κάτω και εξετάστε το firepoint. Ανοίξτε το και πάρτε το τσεκούρι. Πηγαίνετε πάλι στο ασανσέρ και use controls με το μαχαίρι από το inventory σας. Examine τα καλώδια και use το μαχαίρι με αυτά. Examine το handle και use it. Μόλις φτάσετε στον τελευταίο όροφο, examine τις πόρτες και use το τσεκούρι με αυτές. Θα αρχίσει μάχη με τον μπράβο. Πηγαίνετε στο inventory σας και χρησιμοποιήστε το τσεκούρι όταν θα σας επιτραπεί από το παιχνίδι. Μόλις ο μπράβος αστοχήσει (ένα click θα εμφανιστεί) χρησιμοποιήστε το όπλο. Μόλις τελειώσετε περπατήστε στην πισίνα και πηγαίνετε στο αριστερό δωμάτιο. Περπατήστε προς τα κάτω και examine το όπλο σας. Μόλις το παιχνίδι σάς το επιτρέψει, use το όπλο σας. Θα βρεθείτε στο DreamWeb. Μιλήστε στον monk. Βρείτε την πόρτα που θα σας οδηγήσει έξω (η πρώτη στον αριστερό διάδρομο στο κάτω μέρος του χάρτη). Use την πόρτα. Στο δωμάτιο του DreamWeb use the plinth με το κλειδί. Θα βρεθείτε σε έναν στενό δρόμο.

Πηγαίνετε αριστερά και περπατήστε προς τα κάτω. Πηγαίνετε στο σπίτι σας και μπείτε στην κρεβατοκάμαρα.

Use the network monitor. Δώστε "list newsnet" "read tvspecial" και "exit". Θα ξέρετε τώρα για τον Στρατηγό. Φύγετε από το σπίτι σας και πηγαίνετε στο TV studio. Περπατήστε όσο αριστερά πάει και μετά κάτω, μέχρι να δείτε το sign ζωγραφισμένο στο πάτωμα. Πηγαίνετε αριστερά και, μόλις φτάσετε στο εμπόδιο, use το όπλο σας. Examine τα controls πίσω από το παράθυρο. Use controls. Περπατήστε αριστερά και μετά προς τα πάνω, προς το TV studio. Πάρτε το περιοδικό από τη reception και μετά drop it. Πάρτε το κλειδί για την αποθήκη (storeroom). Μέσα στο TV studio πηγαίνετε αριστερά και μετά κάτω προς την αποθήκη και use the key. Examine the fusebox. Use fusebox με το κατσαβίδι από το inventory σας. Πάρτε την ασφάλεια (fuse, είναι πολύ μικρή). Φύγετε από το δωμάτιο και πηγαίνετε δυο οθόνες αριστερά και μετά πάνω. Use τη σκάλα (ladder). Περπατήστε στο winch control. examine it και open it. Βγάλτε τη χαλασμένη ασφάλεια και βάλτε την ασφάλεια που πήρατε προηγουμένως. Use winch control. Θα μπείτε πάλι στο DreamWeb - θυμηθείτε να μιλήσετε στο φύλακα. Εκεί πρέπει να βρείτε έναν κρύσταλλο για να μπορέσετε να φύγετε.

Ο κρύσταλλος είναι στο κάτω μέρος του χάρτη, κάπως στο κέντρο. Μόλις τον πάρετε θα βρεθείτε έξω από το bar του Sparky. Πηγαίνετε πίσω στο σπίτι της Eden και ανοίξτε την πόρτα δίνοντας για κωδικό 2865. Πηγαίνετε στο ασανσέρ και use controls. Θα βρείτε την Eden στο μπάνιο της. Πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρά της, Examine diary που είναι πάνω στο κρεβάτι και use it. Θα μάθετε τη διεύθυνση των Sartain Industries. Φύγετε από το διαμέρισμα της Eden. Πηγαίνετε στο διαμέρισμά σας και κάνετε view στο Sartain network cartridge που έχετε πάρει από το διαμέρισμα της Eden. Put cartridge στο interface.

Στο logon δώστε Ryan και μετά list cartridge. Διαβάστε για τη συνάντηση και τον κωδικό για να μπείτε στη Sartain Industries - 7833. Πηγαίνετε στη Sartain Industries από την travel screen. Μπείτε μέσα στο κτίριο και κάνετε use το όπλο που έχετε στο inventory σας. Πηγαίνετε αριστερά και μπείτε στο ασανσέρ. Use controls. Μόλις αρχίσει η μάχη, open inventory και κάνετε use τον κρύσταλλο.

Πηγαίνετε προς τα κάτω και μπείτε στη μικρή πόρτα στα δεξιά. Examine briefcase. Ανοίξτε την και πάρτε τα χαρτιά από μέσα. Examine τα χαρτιά και τώρα ξέρετε πού θα βρείτε την Underwood και τον Chapel. Μετά ανεβείτε από τις σκάλες στη στέγη του κτιρίου και πηγαίνετε αριστερά. Θα βρείτε ένα ελικόπτερο, use το όπλο σας για να ανατινάξετε το ελικόπτερο. Το Dream No 3 θα γίνει τώρα. Θα βρεθείτε σε ένα πάρκινγκ αυτοκινήτων, βρείτε ένα van με το tarpaulin. Πάρτε τα wire cutters. Πηγαίνετε στο σπίτι του Chapel. Use τον τοίχο για να μπείτε μέσα και κοιτάξτε γύρω σας. Θα βρείτε ένα μπλε network cartridge στην εκκλησία. Πηγαίνετε πίσω στο δωμάτιό σας και δείτε τι περιέχει το cartridge που πήρατε.

Logon σαν Beckett, δώστε enter για password, κάνετε list και διαβάστε τις πληροφορίες. Πηγαίνετε στην εκκλησία. Use wrench στην αλυσίδα της πύλης. Θα βρείτε τις πόρτες της κλειδωμένες, φύγετε. Πηγαίνετε στο κατάστημα του Underwood. Examine τον αγωγό που είναι στο νερό και use it με ένα μπουκάλι.

Πάρτε το railing που θα βρείτε στην άμμο. Πηγαίνετε δεξιά και θα βρεθείτε στο κατάστημα με τα ταχύπλοα. Αν χρησιμοποιήσετε το μπαλκόνι, το σύστημα συναγερμού θα ενεργοποιηθεί και θα σας σκοτώσει. Examine το metal plate που είναι πάνω αριστερά στην οθόνη. Use metal plate. Use metal plate με το railing.

Use junction box με το μπουκάλι, και το σύστημα συναγερμού θα καταστραφεί.

Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τρύπα στο μπαλκόνι για να σκαρφαλώσετε.

Από την τρύπα που υπάρχει στο παράθυρο μπείτε μέσα. Μιλήστε λίγο στην Underwood και μετά πυροβολήστε την. Το Dream No 4 θα γίνει τώρα. Θα ξυπνήσετε στην παραλία. Πηγαίνετε στην εκκλησία και θα βρείτε τώρα τις πόρτες ανοιχτές. Πάρτε το hand. Περπατήστε προς τα κάτω μέχρι το alter. Πάρτε και μετά πετάξτε τα δυο κεριά από το alter. Examine την τρύπα στο alter και use hand με την τρύπα.



Examine alter, use it. Use τον τάφο (tomb) και θα βρείτε δυο κρυστάλλους, έναν dagger, έναν rock - πάρτε τους. Μέσα σε ένα δοχείο στον τάφο υπάρχει και άλλος ένας κρύσταλλος. Βάλτε τους κρυστάλλους στο πέτρινο σχέδιο που υπάρχει στο πάτωμα. Θα εμφανιστεί η έξοδος. Στο πρώτο μέρος του διαδρόμου σάς κλείνει το δρόμο μια πέτρινη θύρα. Στο πάνω μέρος του διαδρόμου υπάρχει ένα άγαλμα (statue) - use it. Hit το κρύσταλλο, και η πόρτα θα ανοίξει. Η πόρτα κάτω αριστερά έχει μια τριγωνική τρύπα πάνω της. Πηγαίνετε πάνω και βρείτε το trolley.

Υπάρχουν πέτρες τριγύρω, μαζέψτε και τις 8. Βάλτε τις πέτρες στο trolley.

Use trolley, το σπρώχνετε και φεύγει από την οθόνη. Η οθόνη κουνιέται, μια σύγκρουση γίνεται και ένας τροχός έρχεται πίσω από το διάδρομο. Η πόρτα είναι τώρα ανοιχτή. Πηγαίνετε προς τα κάτω, μέχρι να βρείτε τον ιερέα. Θα δείτε ό,τι έχει απομείνει από αυτόν. Εκεί που είναι ο ιερέας υπάρχει η έξοδος. Αυτή οδηγεί στο subway. Πηγαίνετε στις γραμμές χρησιμοποιώντας τη ράμπα στο πάνω μέρος της οθόνης. Περπατήστε προς τα πάνω, μέχρι να βρείτε μια τρύπα στο αριστερό μέρος του τούνελ. Μπείτε σε αυτήν και θα βρείτε τη σπηλιά του Madman.

Καθώς ψάχνετε, θα έρθει και θα προσπαθήσει να σας σκοτώσει. Πολεμήστε μαζί του και σκοτώστε τον ρίχνοντάς τον στις γραμμές καθώς περνάει το τρένο. Θα βρεθείτε πάλι στο DreamWeb όπου ο φύλακας θα σας μιλήσει. Μετά θα ξυπνήσετε από τον ήχο των σειρήνων και δυστυχώς θα σας σκοτώσουν οι αστυνομικοί που περιμένουν.

The credits scroll up...

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS



BUBSY IN FRACTURED FURRY TAILS
(JAGUAR)

Κωδικοί επιπέδων:
Επίπεδο 2: 392652
" 3: 458227
" 4: 958936
" 5: 739294
" 6: 184792
" 7: 812615
" 8: 781367
" 9: 126712
" 10: 236721
" 11: 673167
" 12: 792323
" 13: 672328
" 14: 782389
" 15: 672345

NBA JAM
(SUPER NES)

"Αγαπητό Pixel, σου στέλνω τους εξής κωδικούς για το NBA JAM για το SNES. Οποιος θέλει κάτι διαφορετικό, ας τους δοκιμάσει". Αυτά γράφει στο γράμμα του ο φίλος της στήλης Μάρκος Ψαρρός. Τον ευχαριστούμε.

MIX: TCVZCXW - RJVVP1L
QUO: PNXRB4M - LKZ1HXW
LAB: HXXXSJS - 2RC2VBC
SKL: MCWT4MH - CRXZHP5
EMN: M44YYG3 - XRLKWDG

DOOM
(JAGUAR)

Ολοι οι κωδικοί μπαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επιλογή επιπέδου:
Επίπεδο 1-9: Την πίστα που θέλετε (1...9) και το Pause
" 10: A και Pause
" 11-19: A και την πίστα που θέλετε (1...9) και το Pause
" 20: B και Pause
" 21-24: B και την πίστα που θέλετε (1...4) και Pause
God Mode: Παγώστε το παιχνίδι (Pause) και μετά πατήστε το * και Pause

CHRISTMAS LEMMINGS 94
(AMIGA)

Επίπεδο Frost 94
10: IJRMDLCKCG
11: NRMDLCALCD
12: RMDLCINMCM
13: MDLCAJVNCF
14: DLCIJVMOCO
15: LCANVMDPCL
16: CINVMDLQCE

Επίπεδο Hail 94
10: IJRMFLCKDJ
11: NRMFLCALDJ
12: RMFLCINMDP
13: MFLCAJVNDI
14: FLCIJVMODR
15: LCANVMFPDO
16: CINVMFLQDH

Επίπεδο Flurry 93
10: IJRMDMCKEJ
11: NRMDMCALEG
12: RMDMCINMEP
13: MDMCAJVNEI
14: DMCIJVMOER
15: MCANVMDPEO
16: CINVMDMQEH

Επίπεδο Blizzard 93
10: IJRMFMCKFM
11: NRMFMCALFJ
12: RMFMCINMFS
13: MFMCAJVNFL
14: FMCIJVMOFE
15: MCANVMFPFR
16: CINVMFMQFK

CYBERMORPH
(JAGUAR)

Κωδικοί επιπέδων:
Sector 1 1008
Sector 2 1328
Sector 3 9325
Sector 4 9226
Sector 5 3444

Απειρα πυρομαχικά: Στην οθόνη Control Options κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 1+3+5+7+8+9. Αν όλα γίνουν σωστά, τότε θα ακουστεί ένας χαρακτηριστικός ήχος.

JUNGLE STRIKE
(AMIGA)

Washington DC: RX6MH-PCFVNK
Sub Hunt: 9XWS6MHCY9L
Training Ground: XTGFDY39767
Night Strike: V6DRLPCJRTR
Puloso City: W7N4MJY3T6T
Snow Fortress: TNPF9XT7NHM
River Raid: 73SPC39XV4X
Return Home: N4JRTPZJFRH
Win Screen: L6HGZXT7NH4

ROAD RASH
(GAME GEAR)

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να ξεκινήσετε από την πίστα 5 με την καταπληκτική μηχανή Diablo 1000; Καλή, έτσι; Λοιπόν, βάλτε τον κωδικό που σας δίνουμε και Vroooooom!!!

0000 0DQT0 15AUS 574AE

DINO DUDES
(JAGUAR)

Ολοι οι κωδικοί των επιπέδων:
Επίπεδο 1: ROUND ONE
" 2: LIBERTY ISLAND
" 3: STONE WALL
" 4: G MEN
" 5: GO WEST
" 6: LEMON ENTRY
" 7: WAGON WHEEL
" 8: OIL DRUM
" 9: MOON ORBIT
" 10: HARD ROCK
" 11: TRIP AND FALL
" 12: ALARM CLOCK
" 13: BIG COUNTRY
" 14: HOG TIED
" 15: CAN CAN
" 16: CUTE MOUSE
" 17: SPARKY PLUG
" 18: PONY EXPRESS
" 19: PADDED CELL
" 20: LOG PLUME
" 21: CANVAS SAIL
" 22: GOLDEN ERA
" 23: WIDE SEAT
" 24: BAD KARMA
" 25: CRASH BARRIER
" 26: LIME GLASS
" 27: SURF UP
" 28: PENAL COLONY
" 29: RELIEF ART
" 30: TRIBAL DANCE
" 31: SODA FOUNTAIN
" 32: PARKING

SPACE
" 33: PIZZA DUDE
" 34: CROW FLIES
" 35: TILED ROOF
" 36: SLATE MISSING
" 37: OPENING TIME
" 38: INNER PEACE
" 39: BAD DOG
" 40: SOUR BELLY
" 41: LARGE MUG
" 42: HALF A BET
" 43: SING SING
" 44: BROWN COW
" 45: IRON HORSE
" 46: WHITE MALE
" 47: BOX OFFICE
" 48: CORNY FUR
" 49: ATOM CAT
" 50: FREE WHEELING
" 51: BUSH FIRE
" 52: CAR BRA
" 53: PORK PIES
" 54: STORMY WEATHER
" 55: STAGE COACH
" 56: QUAY BORED
" 57: SPLASH DOWN
" 58: BUG POLITICS
" 59: SHAKE SPEAR
" 60: SCHOOL ZONE
" 61: PINK MARBLE
" 62: ROLLING PLAINS
" 63: ICON DRIVE
" 64: CARROT TOP
" 65: QUILL PEN
" 66: TUTTI FRUTTI
" 67: PUBLIC ENEMY
" 68: BIG END
" 69: TAN PARLOR
" 70: NEVER READY
" 71: SHARK FANGS
" 72: STOOL PIGEON
" 73: PROM QUEEN
" 74: RED LETTER
" 75: CORN PONE
" 76: BILGE PUMP
" 77: SIXTY FOUR BIT
" 78: HALF MAST
" 79: WALKING BOSS
" 80: SPACE TO LET

MEGA DRIVE + ACTION REPLAY
Chaos Engine
FF004D0003 για άπειρες ζωές στον πρώτο παίκτη
FF004F0003 για άπειρες ζωές στον δεύτερο παίκτη

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS



Street of Rage 3
FFFB05000X για επιλογή πίστας
FF88E20049 για άπειρο χρόνο στο έκτο επίπεδο
FF88500059 για άπειρο χρόνο στον τελικό κακό

PREMIER MANAGER
(AMIGA)

Υποκλοπές μέσω τηλεφώνου! Αν πάρετε τους αριθμούς τηλεφώνου που ακολουθούν, θα καταφέρετε να κάνετε μια ομάδα "αστέρι".

250967: Το επίπεδο των τάκλιν σας φτάνει στο 99

000123: Ολες οι πάσες σας μεταξύ παικτών θα είναι άψογες, μια και το επίπεδό τους θα ανεβεί στο 99.

20769: Το επίπεδο των σουτ σας θα φτάσει στο 99.

781560: Αυτό εδώ είναι το "super" τηλέφωνο, μια και όλες οι ικανότητές σας θα φτάσουν το 99% και, επιπλέον, θα αποκτήσετε και 20 εκατομμύρια δολάρια.

061 777 1111: Οχι, δεν είναι κάποιος αριθμός κινητού τηλεφώνου, είναι ένας αριθμός "έκπληξη". Καλέστε τον και... θα με θυμηθείτε.

DEATH MASK
(AMIGA)

01: 52385
03: 22428
04: 84843
05: 22087
06: 38641
07: 06395
08: 33224
09: 35527
10: 48962
11: 65074
12: 62438
13: 28283
14: 85325
15: 10769
16: 25324
17: 43542
18: 62156
19: 84678
20: 57093
21: 29264
22: 47446
23: 75330
24: 82855
25: 58474
26: 38392
27: 55216
28: 68163
29: 75156
30: 70948
31: 54334
32: 39814
33: 52262
34: 73164

POWER DRIVE
(AMIGA)

Ολοι οι κωδικοί του καταπληκτικού racing game
Επίπεδο 2: BLJULCCBM-MBBB1UDLXMHC
(Ξεκινάς με $17,809)
" 3: CBGBSFM8-MBBCWSQ3XMH5
(Ξεκινάς με $32,783)
" 4: D2PB2LXFQB-BB2GU4XMHN
(Ξεκινάς με $18,243)
" 5: CLJBUCXFQB-BCLG2XXMHX
(Ξεκινάς με $28,262)
" 6: BUPBOFFFQ-BBDWWYQXMHM
(Ξεκινάς με $52,951)
" 7: BQDUJB2XQ-BBFLNCHXMHR
(Ξεκινάς με $68,504)
" 8: CGCBNGBV-3BBCJBDSXMHJ
(Ξεκινάς με $26,009)
" 8.2: B2DULB5F3B-BCZD7TXMHJ
(Ξεκινάς με $35,175)

PUGGSY
(MEGADRIVE)

Σε αυτό το τεύχος σας δίνουμε έναν κωδικό που θα σας βοηθήσει να ανοίξετε αρκετούς νέους διαδρόμους χωρίς να έχετε το άγχος να αντιμετωπίσετε τους τελικούς εχθρούς κάθε πίστας, καθώς θα έχουν εξουδετερωθεί από τον τρομερό κωδικό που θα γράψετε:
040 753 100
654 736 561
633 117 114

SPLATTERHOUSE 3
(MEGADRIVE)
Επίπεδο 2: REISOR

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

" 3: ETLBUD
" 4: TEKROH
" 5: ELPOEB
" 6: LILITH
" 7: GOFMTS

BOMBER RAID
(MASTER SYSTEM)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε από κάποιο άλλο επίπεδο, κάνετε τα εξής: Στην οθόνη των τίτλων πατήστε πάνω, αριστερά και τα κουμπιά 1 και 2 ταυτόχρονα στο δεύτερο pad. Τώρα πατήστε το πλήκτρο 1 στο πρώτο pad δύο φορές και θα εμφανιστεί η επιλογή επιπέδων. Τώρα απλώς αποφασίστε ποιο επίπεδο θέλετε να παίξετε!

STARDUST
(AMIGA)

Τρομερό παιχνιδάκι αλλά και λίγο ζόρικο, έτσι; Λοιπόν, δοκιμάστε τους ακόλουθους κωδικούς και θα μείνετε με το στόμα ανοιχτό!

CDSSUAAAAMGL (Τέλος 2ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για εσάς).

CISUVAATANGK (Τέλος 2ου κόσμου με full ενέργεια και πάρα πολλές ζωές).

DBSSUAAAANGL (Τέλος 3ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για εσάς).

DLSUVQATALMK (Τέλος 3ου κόσμου και 11 χρήσιμες ζωές).

ELSUVXRRAJLL (Τέλος του παιχνιδιού και η δεύτερη σπέσιαλ αποστολή σάς περιμένει, με 11 ζωές και με όλα τα οπλικά συστήματα).

Φοβερό!

ALIEN BREED 2
(AMIGA 1200)

Μήπως οι εξωγήινοι κατάφεραν να κάνουν δύσκολη τη ζωή σας; Αν ναι, τότε ακολουθήστε τα "τιπάκια" που σας δίνουμε. Λοιπόν, αν πληκτρολογήσετε 098654 θα βρεθείτε με 10 περισσότερες ζωές, αν πάλι γράψετε 736353 θα δείτε τα credits σας να αυξάνονται κατά 50.000. Τι; Δεν σας φτάνουν τα κλειδιά που βρήκατε; Για πληκτρολογήστε 378829 και ψάξτε τις τσέπες σας. Τι θα βρείτε; 50 κλειδιά. Καλό, ε, μη μου πείτε!

JUNGLE BOOK
(GAME GEAR)

Οταν εμφανιστεί το λογότυπο του Disney στην οθόνη σας, αρχίστε να πατάτε το κουμπί κατεύθυνσης περιστροφικά (πάνω, δεξιά, κάτω, αριστερά, όπως πάνε οι δείκτες του ρολογιού) συνέχεια, μέχρι να ακουστεί ο ήχος καμπάνας. Τώρα με τη βοήθεια του σταυρού κατεύθυνσης μπορείτε να διαλέξετε την πίστα που θέλετε για να αρχίσετε.

FLASHBACK
(SUPER NES)

Μερικοί κωδικοί γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Προσοχή, οι κωδικοί λειτουργούν μόνο στο normal επίπεδο δυσκολίας:

1: DLRCS
2: BGSFM
3: PRHG
4: WNPQVX
5: NMRYL
6: SNTHN
7: KLZHT

ZOMBIES
(MEGADRIVE/MASTER SYSTEM/GAME GEAR)

Μερικοί κωδικοί για να δείτε και άλλες πίστες, αν δεν τα έχετε καταφέρει μέχρι τώρα:

Επίπεδο 05: CYZQ
" 09: GBRS
" 13: DCFK
" 17: BMLK
" 21: PQBR
" 25: LLNN
" 29: QNKR
" 33: SDHM
" 37: BKVR
" 41: BZPM
" 45: BNYZ
Τελική πίστα: QSDZ

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
(MEGADRIVE)

Εδώ έχουμε ένα "τιπάκι" διαφορετικό απ' όλα τα άλλα που παρουσιάζουμε κάθε φορά. Αν κάνετε ό,τι σας λέμε πιο κάτω, θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε την προσπάθεια που κάνατε προτού χάσετε στο demo του παιχνιδιού. Ξεκινήστε να παίζετε το παιχνίδι και παγώστε (pause) ύστερα από λίγο. Τώρα πατήστε πάνω 7 φορές, κάτω μία, αριστερά 3 φορές και δεξιά μία. Σβήστε το παιχνίδι (reset) και παρακολουθήστε το demo. Ωχ! Μα αυτός είμαι εγώ!

LIBERATION
(AMIGA CD32)

Το πρώτο κολπάκι για CD32 είναι πια γεγονός. Λοιπόν, στο τέλος της πρώτης αποστολής θα βρείτε έναν κρύσταλλο (data crystal) ο οποίος θα σας βοηθήσει να βρείτε τον Toyagan. Ομως στη συνέχεια θα σας φανεί χρήσιμος στις υπόλοιπες αποστολές για να βρείτε τους αιχμαλώτους χωρίς να είναι απαραίτητο να ολοκληρώσετε όλη την αποστολή.

ALADDIN
(SUPER NES)

Καταπληκτικό παιχνίδι και φανταστικά γραφικά, έτσι; Αλλά λίγο εύκολο. Τι; Οχι και τόσο; Για ρίξτε μια ματιά στους κωδικούς και μετά τα λέμε.

PSYCHO PINBALL
(MEGA DRIVE)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το Start, παγώστε το παιχνίδι και στη συνέχεια πατήστε τα πλήκτρα B, A, B, B, A, C, A και C. Αμέσως θα μεταφερθείτε σε ένα arcade επίπεδο. Τώρα αν πατήσετε κάτω, B, C, B, δεξιά και πάλι δεξιά, θα πάρετε άλλη μια μπίλια.



HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

Επίπεδο 1: GENIE, ABU, ALADDIN, KING.
" 2: JAFFAR, ABU, PRINCESS, GENIE.
" 3: GENIE, JAFFAR, ALADDIN, ABU.
" 4: ABU, ALADDIN, GENIE, PRINCESS.
BONUS:JAFFAR, PRINCESS, ALADDIN, JAFFAR.
Επίπεδο 5: PRINCESS, JAFAR, KING, PRINCESS.
" 6: ALADDIN, PRINCESS, ABU, KING.

ALADDIN
(MEGADRIVE)

Λοιπόν, αρχίστε το παιχνίδι και μόλις εμφανιστεί ο Aladdin πατήστε pause και A, B, B, A και ξανά από την αρχή A, B, B, A. Τώρα ξεκινήστε το παιχνίδι και μόλις πατάτε το start, προτού προλάβετε να πείτε "άνοιξε σουσάμι", θα βρίσκεστε στην επόμενη πίστα.

ZOOL 2
(AMIGA)

Πρέπει να παραδεχτείτε πως μερικές πίστες δεν βγαίνουν με τίποτα ή βγαίνουν ύστερα από αρκετές ώρες επιμονής και υπομονής. Αν σε μερικούς από εσάς λείπει η υπομονή, καλά θα κάνετε στην οθόνη επιλογών να πληκτρολογήσετε BUMBLEBEE. Ε, τώρα είναι όλα εύκολα. Εκεί που είναι έτοιμα να σπάσουν τα νεύρα σας, απλώς πατήστε return και θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

GOLDEN AXE 3
(MEGADRIVE)

Αλήθεια, το ξέρατε πως υπάρχει ένα άλλο "κρυμμένο" επίπεδο σε αυτό το παιχνίδι; Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα, τοποθετήστε τον κέρσορα (βελάκι) πάνω στον ήρωα που θέλετε και μετά πατήστε το A τέσσερις φορές, το Start και μετά το C έξι φορές.

THE HUMANS
(MEGADRIVE)

Ναι, ναι, αργήσαμε αλλά τα καταφέραμε. Ορίστε ο κωδικός για την τελική πίστα (80): XPMNWJKFNQ2C

SUPER MONACO G.P.
(MEGADRIVE)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε τους αγώνες έχοντας ήδη κερδίσει τον πρώτο σας παγκόσμιο τίτλο στο χώρο της formula 1, τότε δεν έχετε παρά να γράψετε τον κωδικό που ακολουθεί:
4000 0000 0000 0000
0000 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 000I
0000 0000 G300 FA0F

LEMMINGS
(GAME GEAR)

Μερικοί κωδικοί για να διευκολύνουμε την προσπάθειά σας.
Επίπεδο Tricky
05: WMZSEJTG
10: RDGMZSFK
15: JSFKVKUT
20: UJTHPFEC
25: ODYRLEJS
30: NBUIRDHO
Επίπεδο Taxing
05: GMYRCFKU
10: MZSFLWMY
15: YQAAAAAB
20: AABDGMYR
25: GFECWMYR
30: DHODZTHP
Επίπεδο Mayhem
05: QBCEJSEI
10: NCXOEBUJ
15: DZTHODZS
20: ODYQBCFL
25: VKUJSFLX
30: WMZTHPFE

THE IMMORTAL
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 4: 465FA31001EB0
" 5: D4BFD41000EB0
" 6: BCFEF51010A41
" 7: 6B10F61010ACL
" 8: E590D710178C1

WONDERBOY 3
(MASTER SYSTEM)

Human: WE5T ONE 0000 000
Lizardman: THC3 YN4 DEAU XU7
Mouseman: 6CR7 N74 8Y3A U60
Piranhaman: 5J WC4 DE4U R5H
Lionman: THC3 YTT DE4U RVM
Hawkman: 5JWP WCP 9E37 XKN

PREDATOR 2
(MEGADRIVE)

Ολοι οι κωδικοί των επιπέδων.
Επίπεδο 2: KILLERS
" 3: CAMOUFLAGE
" 4: LOS-ANGELES
" 5: SUBTERROR
" 6: TOTAL-BODY

BLUES BROTHERS
(AMIGA)

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα πληκτρολογήστε HOULQ και θα δείτε να κοκκινίζει η εικόνα. Μη φοβηθείτε, απλώς πατήστε έναν αριθμό από το 1 έως το 6 για να πάτε στην ανάλογη πίστα με άπειρες ζωές και μετά πατήστε το space bar.

AMIGA ACTION REPLAY III

Οι κωδικοί που παρουσιάζουμε μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο εάν έχετε το Action Replay III. Ολους τους κωδικούς μάς τους έστειλε ο φίλος της στήλης Γεώργιος Πάστρας. Τον ευχαριστούμε.

JAMES POND II
TFD 2284 για ζωές
TFD 2286 για ενέργεια

PANG
TFD DFD4 για ζωές στον πρώτο παίκτη
TFD E10E για ζωές στον δεύτερο παίκτη
TFD 8A16 για να παγώσετε το χρόνο

SWITCHBLADE II
TFD 261F για ζωές

RICK DANGEROUS 2
TFD 178AE για ζωές
TFD 17892 για σφαίρες
TFD 178A0 για βόμβες

SKWEEK
TFD E31C για ζωές

SHINOBI
TFD CFC8 για ζωές

PACMANIA
TFD 53EC για ζωές

ELF
TFD 24C για ζωές

CHUCK ROCK
TFD 697E για ζωές
TFD 6982 για ενέργεια

JIM POWER
TFD 5AD για ζωές

RUBICON
TFD C109F6 για ζωές
Deep Core
TFD 22832 για ζωές

Εδώ και αρκετούς μήνες, σε κάθε τεύχος και μέσω αυτής της στήλης, οι φίλοι των multi-user games ενημερώνονται για οτιδήποτε συμβαίνει στο χώρο των δύο διάσημων παιχνιδιών της CompuLink, του Air Warrior και του Federation II.

Ε, λοιπόν, αυτόν το μήνα σκεφθήκαμε να ξεφύγουμε από τα καθιερωμένα και να σας παρουσιάσουμε τα καλύτερα on-line παιχνίδια ανά τον κόσμο. Ας μην καθυστερούμε λοιπόν... let the games begin!

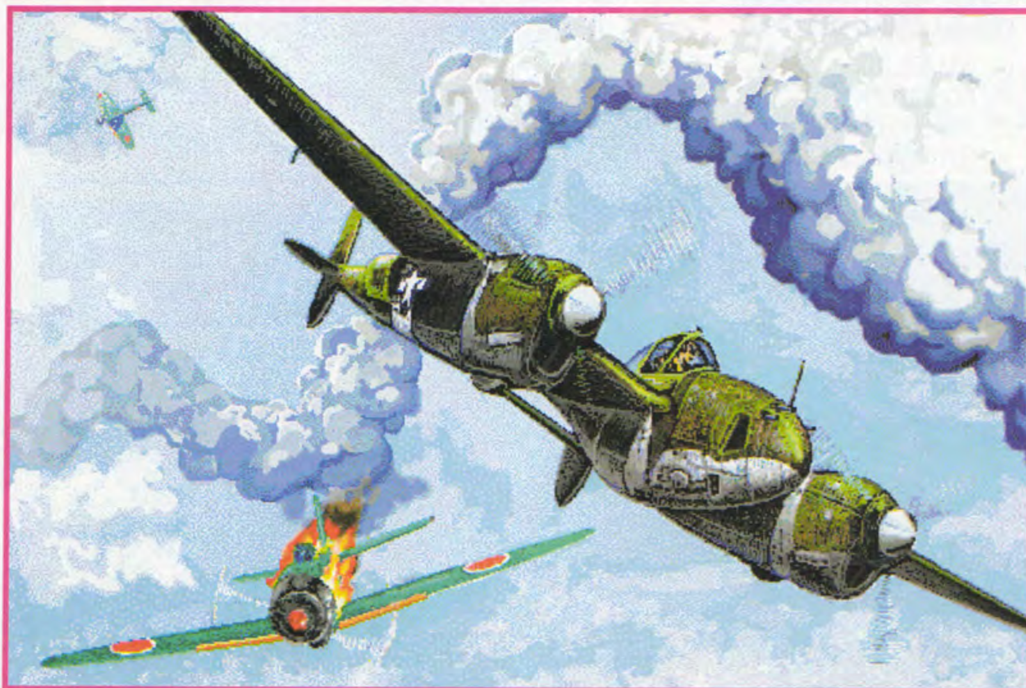
On - Line
στο μαγικό παιχνιδόκοσμο των πέντε ηπείρων

Ελάτε μαζί μας σε μια περιήγηση στο χώρο των δημοφιλέστερων multi-user παιχνιδιών που συναντά κανείς σε κάθε γωνιά της γης.

AIR WARRIOR

Ενα παιχνίδι που το γνωρίζετε όλοι, αφού αναφερόμαστε εκτενώς σε αυτό μέσω της παρούσας στήλης. Πρόκειται για το τελειότερο από πλευράς γραφικών, ήχου και ατμόσφαιρας flight simulator για μεγάλο αριθμό παικτών. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία σεναρίων που καλύπτουν κάθε πτυχή των δύο παγκοσμίων πολέμων και φυσικά πλήθος συγγενικών με την εποχή αεροσκαφών εκ των οποίων καλείστε να επιλέξετε αυτό που σας ταιριάζει. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται τα μαχητικά Spitfires και Mustangs, το βομβαρδιστικό B17, το ελαφρύ Zero και πολλά ακόμη, ενώ στα στρατηγικά σχέδια κάθε χώρας μπορεί να συμπεριληφθεί και επίγεια υποστήριξη των στρατιωτικών επιχειρήσεων μέσω θωρακισμένων αρμάτων μάχης και αντιαεροπορικών πυροβόλων.

Κατά την είσοδό σας στο παιχνίδι θα σας ζητηθεί να ορίσετε το όνομά σας, ενώ στη συνέχεια θα σας δοθεί και ένας κωδικός αριθμός αναγνώρισης. Ακολουθεί η επιλογή της χώρας στην οποία θα ανήκετε, καθώς και ορισμένα συμπληρωματικά στοιχεία, όπως το αεροδρόμιο απ' όπου θα απογειωθείτε, η ποσότητα των καυσίμων με τα οποία θα εφοδιαστείτε κ.ά. Μετά τις απαραίτητες αυτές προετοιμασίες είστε πλέον έτοιμοι να κατακτήσετε τους αιθέρες.



FEDERATION II

Ενα ακόμη γνώριμο στο κοινό αυτής της στήλης παιχνίδι που σημειώνει μεγάλη επιτυχία, εκτός από τη χώρα μας, σε Αγγλία και Αμερική είναι το δημοφιλές space fantasy rpg Federation II ή, αν προτιμάτε, απλώς Fed. Εδώ αναλαμβάνετε τον έλεγχο ενός χαρακτήρα και ξεκινώντας ως Groundhogs - ταπεινότεροι των ταπεινών- προσπαθείτε να αναρριχηθείτε σε 17 συνολικά βαθμίδες, μέσα από μια σειρά στρατηγικών επενδύσεων στον τομέα του εμπορίου. Ετσι, καλείστε να δημιουργήσετε τη δική σας αυτοκρατορία, ξεκινώντας από το ελεύθερο εμπόριο και τη διακίνηση αγαθών, συνεχίζοντας με την ανάπτυξη της ιδιωτικής σας αλυσίδας παραγωγής και τελειώνοντας με την κατασκευή και διαχείριση της οικονομίας του προσωπικού σας πλανήτη. Στο δρόμο σας βέβαια θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε μυστηριώδεις γρίφους, αποβράσματα της "αστροκοινωνίας" και, τέλος, τον αθέμιτο ανταγωνισμό των αντιπάλων σας. Αν τα καταφέρετε καλύτερα απ' όλους, θα στεφθείτε τελικά αυτοκράτορας και απόλυτος άρχων του σύμπαντος, και θα καταφέρετε να ανασάνετε, προσωρινά όμως, καθώς όλοι θα συνωμοτούν πλέον εναντίον σας. Ανάπτυξη ικανής στρατηγικής, υπομονή και επιμονή είναι τα τρία συστατικά που θα σας οδηγήσουν στην επιτυχία. Ο ένας και μοναδικός θρόνος μπορεί κάποτε να γίνει δικός σας!

MULTI USER *games*





SHADOW OF YSERBIUS

CYBERSTRIKE

Αφήνοντας προς το παρόν τα multi-user games που έχουμε την τύχη να φιλοξενούμε και στη χώρα μας, περνάμε στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού και συγκεκριμένα στην GEnie, όπου συναντήσαμε ένα εντυπωσιακό παιχνίδι δράσης με εμφανείς επιρροές από το δημοφιλή χώρο των shoot'em up, το φημισμένο CyberStrike. Εδώ ο στόχος σας είναι προφανής. Από τη θέση του κυβερνήτη σε μια σύγχρονη πολεμική μηχανή καλείστε να σπείρετε την καταστροφή, εξαφανίζοντας κάθε ίχνος των αντιπάλων σας. Κύρια και μοναδικά εφόδιά σας τα καλά ανακλαστικά, η ικανότητα πλοήγησης του robot προς αποφυγή θανατηφόρων κρούσεων και, τέλος, ορισμένα power-ups που θα ανακαλύψετε διασκορπισμένα στο χώρο. Το κυρίως πρόγραμμα που υποστηρίζει τρισδιάστατα γραφικά και στερεοφωνικό ήχο διατίθεται δωρεάν από την GEnie, αλλά με τα σημερινά δεδομένα η πρόσβαση από την Ελλάδα είναι αναμφίβολα ασύμφορη. Αν είστε ένας από τους φίλους της έντονης δράσης, υπομονή!

SHADOW OF YSERBIUS

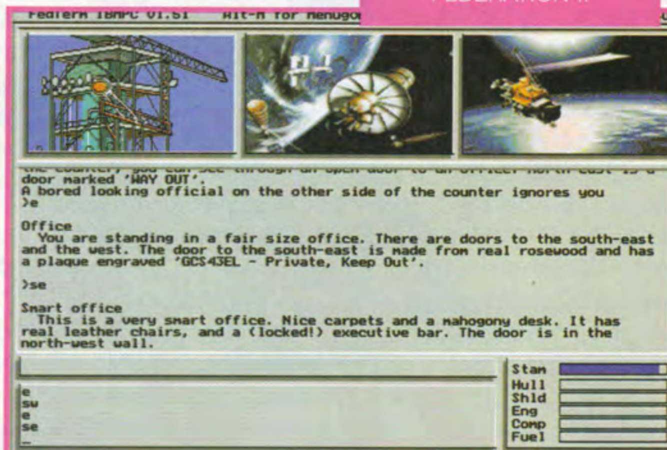
Στους λάτρεις των RPGs απευθύνεται το επόμενο παιχνίδι μας. Πρόκειται για το Shadow of Yserbius που συναντήσαμε στο Imagination Network και είναι μια ακόμη δημιουργία της γνωστής μας Sierra. Για να ξεκινήσετε την περιπέτεια θα πρέπει να επιλέξετε τα χαρακτηριστικά του ατόμου που θα ελέγχετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Διαθέσιμες προς επιλογή είναι 4 races (φυλές) και 6 classes (τάξεις. Αμέσως μετά



CYBERSTRIKE

καλείστε να κατανείμετε ορισμένους βαθμούς στα πενιχρά στο σημείο αυτό στατιστικά σας, καθώς και να εκπαιδευτείτε σε λίγες -αρχικά- ικανότητες (χειρισμός όπλου, μαγικά ξόρκια, κ.λπ.).

Αν ύστερα απ' όλα αυτά νιώθετε έτοιμος, μπορείτε να ξεκινήσετε την πορεία προς τη δόξα και την εξουσία. Μην ξεχνάτε όμως... ο κίνδυνος παραμονεύει παντού.



FEDERATION II

BARREN REALMS

Ενα από τα δημοφιλέστερα αυτή τη στιγμή MUDs (Multi User Dungeons) στον πλανήτη. Το Barren Realms βασίζεται στο DikuMud αλλά διαθέτει πλήθος ιδιαίτερων χαρακτηριστικών, όπως διαφορετικά χρώματα για κάθε ενέργεια, περισσότερους χώρους για να επισκεφθείτε, νέα μαγικά -και μη- αντικείμενα και πολλά άλλα που το καθιστούν μοναδικό. Ενα σημαντικό πλεονέκτημα του εν λόγω MUD (και πολλών άλλων βέβαια) είναι η σχολή που διαθέτει. Περνώντας μέσα από τις αίθουσές της μπορείτε εύκολα να μάθετε τα πάντα γύρω από το χειρισμό του παιχνιδιού. Πραγματικά, είναι το ιδανικό μέρος για να ξεκινήσετε. Το μαγευτικό κόσμο του Barren Realms θα τον βρείτε μέσω telnet στη διεύθυνση: liii.com 8000. Σίγουρα, οι τυχεροί από εσάς που έχουν πρόσβαση στο Internet, αξίζει να το δοκιμάσουν. Κάπου εδώ τελειώνει η περιήγησή μας στο χώρο των multi-user games ανά την υφήλιο. Εμείς θα τα ξαναπούμε τον επόμενο μήνα με ένα ακόμα ενδιαφέρον θέμα. Μέχρι τότε... καλό παιχνίδι!

του Δημήτρη Πλέσσα
adie@athena.compulink.forthnet.gr

ΛΟΤΤΟ 2

Ενας ηλεκτρονικός βοηθός στο κυνήγι των εκατομμυρίων

AMIGA

● του Ε. Καψούλη

JOYSTICK

ΧΩΡΙΣ

Το παιχνίδι του ΛΟΤΤΟ, όπως βέβαια και αυτό του ΠΡΟ–ΠΟ, έχει αποτελέσει θέμα πολλών προγραμμάτων στο χώρο των συμβατών. Το Amiga ΛΟΤΤΟ 2 είναι ένας τίτλος που μεταφέρει τις δυνατότητες ενός επαγγελματικού πακέτου ΛΟΤΤΟ στην Amiga σας.

Το Amiga ΛΟΤΤΟ 2 αποτελεί δεύτερη και κατά πολύ εξελιγμένη έκδοση του Amiga ΛΟΤΤΟ, ενός από τα πρώτα προγράμματα ΛΟΤΤΟ για την Amiga. Ταχύτητα, πληρότητα και ευχρηστία είναι επιγραμματικά οι τρεις μεγάλες "αρετές" του, οι οποίες θα ικανοποιήσουν και τους πλέον απαιτητικούς παίκτες του δημοφιλούς παιχνιδιού του ΟΠΑΠ.



Ποιος είναι, όμως, ο στόχος ενός τέτοιου προγράμματος; Πολύ απλά, η οικονομία: ο παίκτης διαλέγει ένα πολύ μεγάλο πλήθος αριθμών (το οποίο μπορεί να φτάνει και τους 49 αριθμούς του δελτίου) και θέτει κάποιες συνθήκες τις οποίες θέλει να καλύπτουν οι στήλες που θα παίξει. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει τη χρονοβόρα διαδικασία και εξάγει τα τελικά αποτελέσματα είτε στην οθόνη είτε απευθείας στον εκτυπωτή πάνω σε δελτία του ΛΟΤΤΟ. Φυσικά, αυτές οι στήλες θα είναι κατά πολύ λιγότερες των αρχικών και δε θα περιέχουν τους συνδυασμούς που ο παίκτης θεωρεί απίθανους. Στη συνέχεια θα δούμε ποιες συνθήκες προσφέρει το Amiga ΛΟΤΤΟ 2. Ας αρχίσουμε όμως με το πακέτο.

ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Στη μικρή συσκευασία του Amiga ΛΟΤΤΟ 2 βρίσκουμε τις δύο δισκέτες στις οποίες περιλαμβάνεται το πρόγραμμα. Η πρώτη ξεκινά το σύστημα με τα ελληνικά και περιέχει τα προγράμματα εγκατάστασης, ενώ η δεύτερη περιέχει τις δύο εκδόσεις του προγράμματος, μία για τις "μικρές" Amiga (A500, A600 κ.λπ.) και μία για τα 32bit μοντέλα (A1200, A4000, A3000 κ.λπ.). Ενα μικρό hasp προστατεύει το πρόγραμμα από τους επίδοξους πειρατές. Τέλος, περιλαμβάνεται ένα εκτενές εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο αποτελεί το μεγάλο προσόν του Amiga ΛΟΤΤΟ 2: μέσα στις 65 πυκνογραμμένες σελίδες του μπορεί κάποιος όχι μόνο να μάθει να χειρίζεται τέλεια το πακέτο, αλλά γενικότερα να κατανοήσει τη φιλοσοφία ενός τέτοιου προγράμματος και τα οφέλη που μπορεί να αποκομίσει από τη χρήση του. Πρόκειται πράγματι για το μεγαλύτερο και αναλυτικότερο εγχειρίδιο ελληνικού προγράμματος που έχει περάσει από τα χέρια μας!

Joystick ΧΩΡΙΣ

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το Amiga ΛΟΤΤΟ 2, όπως προαναφέραμε, φιλοδοξεί να καλύψει όλες τις ανάγκες ενός παίκτη ΛΟΤΤΟ με τις τρεις κύριες μορφές του: Κατασκευαστικό, Στατιστική και Εκτυπώσεις. Ας αρχίσουμε με το κατασκευαστικό μέρος, το οποίο είναι και το μεγαλύτερο.

Αρχικά, ο παίκτης διαλέγει κάποιους από τους 49 αριθμούς του δελτίου. Αυτοί, όπως γνωρίζουν όλοι οι παίκτες, δημιουργούν ένα μεγάλο πλήθος στηλών, ιδιαίτερα όσο το αρχικό πλήθος των αριθμών αυξάνει. Ομως πολλές από αυτές τις στήλες είναι "παράλογες". Για παράδειγμα, αν κάποιος είχε διαλέξει τους αριθμούς 1, 2, 3, 4, 5, 6, 13, 15, 26, 28, 40, 41, 42, 43, 44 και 49, κάποιες από τις δημιουργούμενες στήλες είναι της μορφής 1, 2, 3, 4, 5, 13 κ.λπ., τις οποίες ο παίκτης δεν θα ήθελε να παίξει αφού έχουν πέντε συνεχόμενους αριθμούς, γεγονός στατιστικά σπανιότατο.

Ετσι λοιπόν ορίζει διάφορες συνθήκες (όρους), τις οποίες πρέπει να τηρούν οι στήλες που τελικά θα πληρώσει. Για παράδειγμα, πόσους συνεχόμενους αριθμούς θέλει να έχουν, πόσους μονούς/ζυγούς κ.λπ. Αναλυτικά οι όροι που προσφέρει το Amiga ΛΟΤΤΟ 2 είναι οι εξής: μονοί, μικροί, αριστεροί, περιμετρικοί, διαγώνιοι, σκακιέρα, εναλλαγές, δεκάδες, λήγοντες, ταυτάριθμοι, όμιλοι '11', δωδεκάδες, εφτάδες (κατακόρυφες και οριζόντιες), συμμετρίες (οριζόντια, κατακόρυφα και ως προς κέντρο), αθροίσματα, αποστάσεις, βασικές στήλες (14 ομάδες των 40 βασικών στηλών).

Πολλοί από τους ανωτέρω όρους δίνονται με δύο ανεξάρτητες μορφές: αναλυτική και σχημάτων. Επίσης δίνεται η δυνατότητα λάθους ("Ζητούμενοι όροι") καθώς και της ανάπτυξης του συστήματος ώστε το αποτέλεσμα να δίνει 100% εξάρι, πεντάρι, τεσσάρι ή τριάρι. Σχετικά με τα προαναφερθέντα θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες στο εγχειρίδιο αλλά και στην on-line βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα, η οποία καλύπτει και την παραμικρή λεπτομέρεια και αποτελεί ένα ακόμα θετικό στοιχείο του Amiga ΛΟΤΤΟ 2.

Το στατιστικό μέρος του προγράμματος είναι αυτό με το οποίο μπορεί ο χρήστης να συντηρεί μια βάση με τις νικήτριες στήλες και από αυτή να εξάγει στατιστικά στοιχεία για καθέναν από τους όρους του Amiga ΛΟΤΤΟ 2. Ο βαθμός ευχρηστίας είναι καταπληκτικός, αφού τα στατιστικά στοιχεία εμφανίζονται σε αυτόνομα παράθυρα με τη μορφή γραφικών παραστάσεων (bar graphs) και με δυνατότητες μεγεθύνσεως. Μάλιστα, χρησιμοποιούνται παράλληλα με το κατασκευαστικό τμήμα!

Οι εκτυπώσεις είναι χρήσιμες σε όποιον χρήστη διαθέτει εκτυπωτή. Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν είναι απαραίτητο για την απόκτηση του Amiga ΛΟΤΤΟ 2, αφού οι τελικές στήλες εμφανίζονται και στην οθόνη, αλλά θα πρέπει να αντιγραφούν με το χέρι στα δελτία. Ομως η ύπαρξη εκτυπωτή επιταχύνει κατά πολύ τη διαδικασία αυτή. Η ποιότητα της εκτύπωσης είναι υπεράνω σχολίων, αφού με τέσσερις παραμέτρους και κάποιον πειραματισμό ο χρήστης μπορεί να επιτύχει με απόλυτη ακρίβεια το σημείο εκτύπωσης που θέλει και ταιριάζει στον εκτυπωτή του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η χρήση του Amiga ΛΟΤΤΟ 2 γίνεται αποκλειστικά με το ποντίκι μέσα από κατανοητές οθόνες και εικονίδια. Η on-line βοήθεια και το καταπληκτικό εγχειρίδιο που το συνοδεύει θα αποτελέσουν την ιδανική εισαγωγή ακόμα και για τον αρχάριο παίκτη του ΛΟΤΤΟ.

Δεν χρειάζεται να έχει κάποιος σκληρό δίσκο για να το τρέξει, ενώ 1MB μνήμης είναι αρκετό ώστε να μην αντιμετωπίσει προβλήματα. Μεγάλο πλήθος όρων, ικανοποιητική ταχύτητα επεξεργασίας, άψογες και ταχύτατες εκτυπώσεις -όλα στοιχεία τα οποία θυμίζουν πακέτα που κινούν πρακτορεία- διατίθενται στην τιμή των 13.900 δρχ., τιμή -αν μη τι άλλο- δελεαστικότατη!

Το Amiga ΛΟΤΤΟ 2 βρήκαμε στα καταστήματα InfoWorld (Ζαΐμη 28, Εξάρχεια, τηλ.: 8236141), ενώ από τον κατασκευαστή (TSA, τηλ.: 7248636) μπορείτε να το αποκτήσετε και σε πακέτο με το Amiga ΠΡΟ-ΠΟ 2 στην τιμή των 22.000 δρχ.

AMIGA COMMUNICATIONS

Τα πέντε διασημότερα προγράμματα επικοινωνίας για Amiga

AMIGA

• του Γ. Κουρκουτά

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Πριν από λίγο καιρό, αν λέγατε σε ένα φίλο ότι έχετε modem, θα σας κοίταζε παράξενα. Σήμερα είναι το Νο 1 περιφερειακό για την Amiga σας.

Ακόμα και σήμερα υπάρχουν αρκετοί Amiga users που ρωτούν αν μπορεί η Amiga τους να συνδεθεί με modem και αν μπορείς να "μπεις" στο Internet με μια A500. Φυσικά και μπορεί, και πολύ καλά μάλιστα. Η σειριακή θύρα της Amiga σας σίγουρα είναι η λιγότερο χρησιμοποιημένη, και αυτό το δημοσίευμα ελπίζω να σας βοηθήσει να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στον κόσμο των επικοινωνιών.

Κάθε Amiga μπορεί να συνδεθεί με οποιοδήποτε modem, αρκεί να έχει 25pin RS232 σειριακή θύρα. Αρκετά φορητά modems έχουν 9pin σειριακή θύρα, και καλό είναι να μην τα προτιμήσετε γιατί μπορεί να υπάρξουν προβλήματα σύνδεσης.

Στην Amiga μπορούν να συνδεθούν μόνο εξωτερικά modems. Πριν από λίγο καιρό παρουσιάστηκε ένα software device που επιτρέπει στις A600 και A1200 να συνδεθούν με PCMCIA modems, αλλά ακόμα δεν έχει διαδοθεί και δοκιμαστεί.

Λειτουργία του modem

Τι κάνει ένα modem; Με απλά λόγια, μετατρέπει τα ψηφιακά σήματα που στέλνει η Amiga σας σε αναλογικά (ήχους) για να φτάσουν, μέσω τηλεφωνικής γραμμής, στο απομακρυσμένο modem, που αυτό με τη σειρά του θα τα μετατρέψει πάλι σε ψηφιακά για να τα καταλάβει ο απομακρυσμένος υπολογιστής. Ετσι, υπάρχει μια συνεχής επικοινωνία της Amiga σας με έναν άλλο υπολογιστή, ανεξάρτητα με το αν είναι PC, Mac ή κάποιο άλλο σύστημα. Αυτή η επικοινωνία περιλαμβάνει τρεις συνδέσεις:

Τη σύνδεση της Amiga σας με το modem σας, τη σύνδεση του modem σας με το απομακρυσμένο modem και τη σύνδεση του απομακρυσμένου modem με τον υπολογιστή. Τα modems λειτουργούν πλέον με βάση τρία πρωτόκολλα:



1. Μετάδοσης: V22 2.400bps, V22bis 4.800bps, V32 9.800bps, V32bis 14.400bps και V34 28.800bps. Τα νούμερα αυτά αντιπροσωπεύουν την ταχύτητα με την οποία επικοινωνούν τα δύο modems και μετριούνται σε bytes per second ή baud. Σήμερα, η καλύτερη κατηγορία σε απόδοση/τιμή είναι η 14.400bps.

2. Διόρθωσης λαθών: V42, MNP 2-4, MNP 10. Τα δύο πρώτα πρωτόκολλα υπάρχουν στα σύγχρονα modems και είναι βασικά για να έχετε μια σύνδεση χωρίς λάθη, λόγω κακής ποιότητας γραμμής του ΟΤΕ. Το MNP 10 είναι λίγο σπάνιο να βρεθεί, μια και είναι ειδικό για συνδέσεις μέσω κινητής τηλεφωνίας.

3. Συμπίεσης: V42bis, MNP 5. Τα modems με αυτά τα πρωτόκολλα μπορούν να συμπιέζουν τα δεδομένα προτού τα στείλουν, και το άλλο modem που τα λαμβάνει συμπιεσμένα τα αποσυμπιέζει αυτόματα on-line. Ετσι, αφού μειώνεται το μέγεθος των δεδομένων που στέλνονται, μειώνεται και ο χρόνος μετάδοσής τους. Το V42bis μπορεί να κάνει συμπίεση x4, δηλαδή αν έχετε ένα 14400 modem μπορεί να φτάσει σε ταχύτητα επικοινωνίας τα 57.600bps και αντίστοιχα ένα 28800 τα 115.200bps!

Αυτά τα νούμερα όμως είναι θεωρητικά γιατί είναι πολύ σπάνιο να γίνει πλήρης συμπίεση. Ακόμα, τα συμπιεσμένα αρχεία (που συναντώνται κυρίως σε BBSs) δεν μπορούν να συμπιεστούν ξανά, οπότε η ταχύτητα επικοινωνίας πέφτει πολύ.

Το manual της Amiga λέει ότι μπορεί να υποστηρίξει ταχύτητες μέχρι 19.200bps.

Αυτό δεν είναι απολύτως αληθές. Λόγω έλλειψης ισχυρού UART (το τσιπάκι που αναλαμβάνει τη διαχείριση της σειριακής), η όλη διαδικασία γίνεται μέσω ενός software device, της serial.device. Η serial.device υπάρχει στο directory Devs του Workbench και όντως δεν μπορεί να πάει πάνω από 19.200bps. Υπάρχουν όμως αρκετές Public Domain devices όπως η Baudbandit.device και η v34serial.device, που μπορούν να δώσουν στην A500 από 38.400bps έως 57.600bps, και στην A1200 και άνω, 57.600bps. Αυτά τα νούμερα δεν είναι standard και μπορεί να διαφέρουν από Amiga σε Amiga, αλλά μια μέση λύση για 14400 modem είναι τα 38.400bps. Για modems 2.400bps με V42bis συμπίεση μπορείτε να δουλέψετε στα 9.600bps άνετα με οποιαδήποτε device. Οπως είπαμε, με τη συμπίεση ένα modem 14400 μπορεί να φτάσει σε ταχύτητα σύνδεσης με το άλλο modem τα 57.600bps, οπότε η Amiga θα πρέπει να λαμβάνει αυτά τα δεδομένα με την ίδια ταχύτητα από το modem, οπότε η ταχύτητα της σειριακής θα πρέπει να οριστεί στα 57.600bps. Αν την ορίσετε στα 9.600bps, λ.χ., τότε θα πέσει κατακόρυφα η ταχύτητα μετάδοσης λόγω εμφάνισης του bottlenecking. Η Amiga σας θα μπορεί να λαμβάνει πολύ λιγότερα data από αυτά που θα στέλνει το modem.

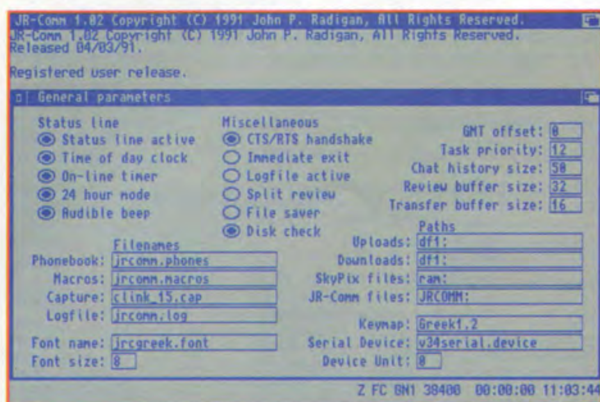
Ωραία -θα μου πείτε- όλα αυτά, αλλά πώς θα ορίσουμε την ταχύτητα της serial.device και πώς θα βλέπουμε τις πληροφορίες που θέλουμε από μια βάση δεδομένων; Γι' αυτόν το λόγο υπάρχουν ειδικά προγράμματα εξομοίωσης τερματικού. Τα προγράμματα αυτά αναλαμβάνουν την επικοινωνία της Amiga με το modem και, κατ' επέκταση, τη δική σας επικοινωνία με τον κυβερνοχώρο!

Μέσω ενός terminal program μπορείτε να δώσετε εντολές στο modem μέσω των AT εντολών, να ορίσετε ποια device θα χρησιμοποιηθεί και ποια ταχύτητα. Ακόμα, μπορείτε να έχετε τηλεφωνικούς καταλόγους, να σώσετε ό,τι βλέπετε στην οθόνη, να ορίσετε είδος εξομοίωσης, είδος μετάδοσης δεδομένων και χίλια δυο άλλα πράγματα, που σας προσφέρονται από τα πολλά προγράμματα επικοινωνίας που υπάρχουν για την Amiga. Το είδος της εξομοίωσης του τερματικού και το πρωτόκολλο μετάδοσης αρχείων (δεν έχει σχέση με τα προηγούμενα πρωτόκολλα που αναφέραμε) είναι τα πρώτα πράγματα με τα οποία θα έρθετε σε επαφή. Συνήθως υπάρχουν δύο είδη εξομοίωσης τερματικού, η ANSI, που χρησιμοποιείται από τα PC, και η VT. Η πλέον διαδεδομένη στις BBSs είναι η ANSI. Το καλύτερο πρωτόκολλο μετάδοσης είναι το Zmodem και συνήθως δίνεται μαζί με το πρόγραμμα τερματικού. Το πρωτόκολλο αυτό ενεργοποιείται μόνο όταν γίνεται μεταφορά αρχείων από και προς την Amiga σας, δηλαδή όταν κάνετε download ή upload και όχι όταν απλώς διαβάζετε μηνύματα σε μια διάσκεψη της βάσης με την οποία έχετε συνδεθεί.

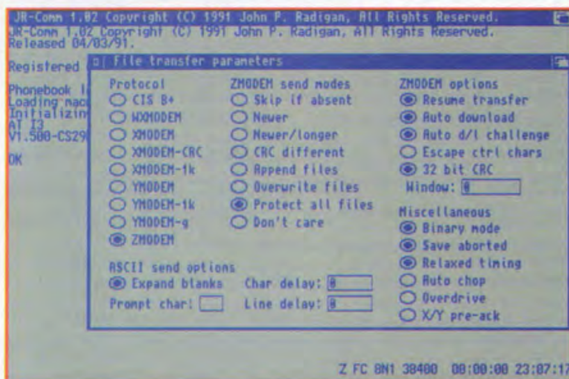
Η λειτουργία του πρωτοκόλλου Zmodem γίνεται μέσω της xprzmodem.library που θα πρέπει να βρίσκεται στο Libs directory του Workbench.

Ενα άλλο πρόβλημα που μπορεί να συναντήσετε στη χρήση ενός terminal programm είναι η ικανότητα ανάγνωσης των Ελληνικών. Υπάρχουν δύο είδη Ελληνικών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, τα PC Ελληνικά και τα ΕΛΟΤ Ελληνικά. Τα PC Ελληνικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από 1-2 προγράμματα επικοινωνίας, ενώ τα ΕΛΟΤ απ' όλα. Βέβαια, θα πρέπει και η βάση με την οποία θα συνδεθείτε να υποστηρίζει ΕΛΟΤ.

Αν έχετε το ελληνικό Workbench θα γλιτώσετε από αρκετή δουλειά, καθώς το ελληνικό Workbench χρησιμοποιεί ΕΛΟΤ 928 Ελληνικά. Οι ελληνικοί χαρακτήρες, όπως μπορείτε να καταλάβετε, δεν είναι τίποτε άλλο από fonts που θα πρέπει να βρίσκονται στο fonts directory του Workbench.



Εδώ φαίνονται οι general παράμετροι του JR-Comm.



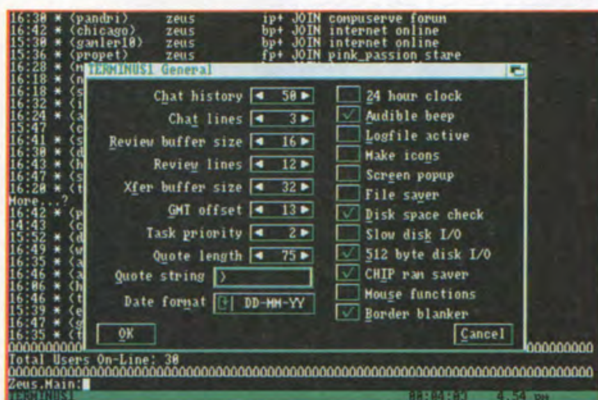
Εδώ φαίνονται οι file transfer παράμετροι του JR-Comm.

TERMINAL PROGRAMMS

Υπάρχουν προς επιλογή αρκετά προγράμματα που καλύπτουν κάθε Amiga configuration και κάθε χρήστη με αρκετή ή καθόλου εμπειρία με τις επικοινωνίες. Θα παρουσιάσουμε τα πέντε πιο διαδεδομένα προγράμματα. Τα τέσσερα από αυτά προέρχονται από το χώρο των Public Domain και ένα είναι εμπορικό πρόγραμμα.

Το ότι τα περισσότερα προέρχονται από τα PDs δεν σημαίνει ότι υστερούν σε ποιότητα. Κλασικό παράδειγμα το Term 4.3 που είναι ίσως η κορυφή των προγραμμάτων του είδους στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών! Λόγω περιορισμού χώρου, θα γίνει αναφορά μόνο στον τηλεφωνικό κατάλογό τους και τις ρυθμίσεις που επιτρέπουν, μια και αυτά είναι τα πιο χρήσιμα μέρη των προγραμμάτων αυτών. Επίσης, θα ταξινομηθούν με βάση την εμπειρία που χρειάζεται για να τα χειριστείτε.

On-line με το Terminus.



JR-Comm 1.02a

Από τα πρώτα τερματικά που εμφανίστηκαν για την Amiga, αλλά το πλέον εύχρηστο και διαδεδομένο. Δεν έχει βέβαια τα χαρακτηριστικά μεταγενέστερων προγραμμάτων αλλά μόνο τα βασικά και είναι αρκετά γρήγορο. Είναι ιδανικό για τα πρώτα σας βήματα στις on-line επικοινωνίες. Είναι το μόνο που μπορεί να υποστηρίξει PC Ελληνικά χωρίς κανένα πρόβλημα και συνεργάζεται και με τα ΕΛΟΤ. Το phonebook είναι πολύ εύχρηστο και, αντίθετα με τις άλλες λειτουργίες του JR-Comm, είναι πλήρες. Μπορείτε να καθορίσετε όποιο configuration θέλετε για κάθε τηλέφωνο σύνδεσης, ενώ έχει και ονομαστική ταξινόμηση. Το options menu του περιλαμβάνει τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

- Serial, για να ορίσετε την ταχύτητα της σειριακής θύρας και άλλες συναφείς ρυθμίσεις.
- Modem, που περιλαμβάνει αρκετές επιλογές για την επικοινωνία του προγράμματος με το modem.
- Terminal, από όπου μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους της εξομοίωσης τερματικού.
- Macros, από όπου μπορείτε να ορίσετε διάφορες εντολές που θα εκτελούνται με το πάτημα ενός function key.
- Pallete, για να επιλέξετε τους χρωματισμούς της αρεσκείας σας.
- General, που περιλαμβάνουν πολλές γενικές ρυθμίσεις.

Εχει πολύ καλή εξομοίωση ANSI και καλή δυνατότητα ρύθμισης της xprzmodem library.

Τρέχει σε οποιαδήποτε Amiga, ακόμα και με 512K RAM. Ενα πρόγραμμα που πρέπει να έχουμε όλοι. Δημιουργός του είναι ο Jack Radigan και, επειδή έχει σταματήσει η υποστήριξή του στα PDs, μπορείτε να βρείτε την registered full έκδοσή του.

Terminus 2.0e

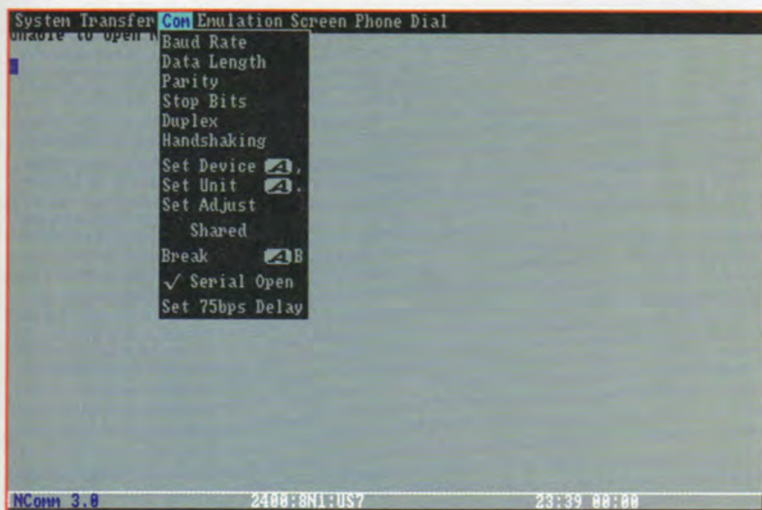
Είναι είναι η συνέχεια του JR-Comm και πραγματικά έχει καλύψει τις όποιες αδυναμίες του προκατόχου του. Οι διαθέσιμες ρυθμίσεις έχουν αυξηθεί πολύ και τώρα καλύπτουν τα πάντα και σε αρκετό βάθος. Το phonebook έχει και αυτό με τη σειρά του βελτιωθεί σε λειτουργικότητα, και τώρα μπορεί να τηρήσει και ημερολόγιο με τις κλήσεις που έχετε κάνει. Εχει προστεθεί και η δυνατότητα για να εκτελούνται διάφορες εργασίες μέσω scripts. Τα scripts είναι στην ουσία μικρά προγράμματα που μπορείτε να φτιάξετε εσείς και να σας γλιτώσουν από πολλή δουλειά. Το Terminus έχει μια built-in script γλώσσα με αρκετές εντολές για να μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα. Για παράδειγμα, μπορείτε να εγγράψετε τη διαδικασία του login σε μια βάση, και να εκτελείται αυτό το script όποτε θα συνδέεστε με τη συγκεκριμένη βάση. Ολες οι εντολές θα εκτελούνται αυτόματα. Το settings menu περιλαμβάνει: Serial, transfer, macros, pallete, paths, modem, port (επιλογή σειριακής device), general και console.

Η ANSI εξομοίωση έχει βελτιωθεί πολύ σε σχέση με το JR-Comm, και μπορώ να πω ότι έχει την καλύτερη εξομοίωση απ' όλα τα τερματικά προγράμματα. Εχει κάποια προβλήματα με τα PC

Ελληνικά, ειδικά στο γράψιμο, ενώ με τα ΕΛΟΤ δεν έχει κανένα πρόβλημα. Τρέχει σε όλες τις Amiga, αν και σε Kickstart 2.04 και άνω δουλεύει καλύτερα. Χρειάζεται 1MB RAM και έχει την πιο γρήγορη και αξιόπιστη μεταφορά αρχείων. Απευθύνεται σε χρήστες με μέσες γνώσεις, αν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα απ' όλους. Δημιουργός του είναι και πάλι ο Jack Radigan, και μπορείτε να βρείτε την unregistered έκδοσή του, που έχει όλες τις λειτουργίες με κάποιο όμως περιορισμό χρόνου χρήσης.

NComm 3

Το NComm είναι και αυτό από τα παλαιότερα προγράμματα, αλλά η υποστήριξή του συνεχίζεται και έτσι έχει φτάσει στην έκδοση 3. Είναι αρκετά διαδεδομένο στη Βρετανία, γιατί είναι πολύ απλό και φιλικό στη χρήση του. Βρίσκεται στο επίπεδο του JR-Comm αλλά έχει περισσότερες ρυθμίσεις. Στη χώρα μας δεν είναι τόσο διαδεδομένο, επειδή στις πρώτες εκδόσεις του δεν υποστήριζε Ελληνικά, ενώ υπήρχε το JR-Comm που μπορούσε να τα υποστηρίξει. Τώρα, με τα ΕΛΟΤ, είναι ΟΚ, αλλά η έκδοση που υπάρχει στα PDs έχει πολλές λειτουργίες απενεργοποιημένες και έτσι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε καθημερινή βάση. Και αυτό, μαζί με το Terminus, έχει από τις καλύτερες ANSI εξομοιώσεις. Αν μπορείτε να βρείτε τη registered έκδοσή του, αξίζει να το δείτε. Απευθύνεται σε αρχάριους και καλύπτει το κενό μεταξύ JR-Comm και Terminus.



Τα menus του NComm διαφέρουν από αυτά των άλλων προγραμμάτων.

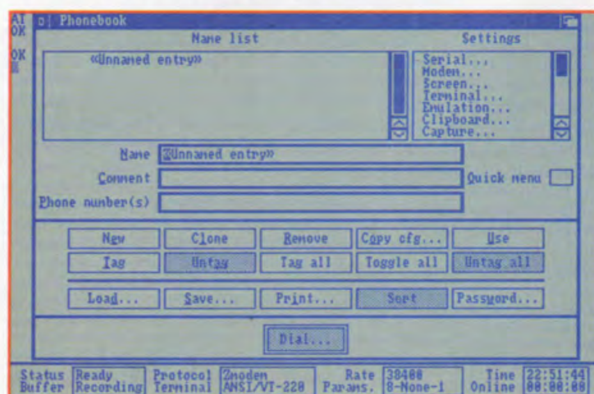
Term 4.3

Η πλήρης περιγραφή αυτού του προγράμματος θα γέμιζε τρία περιοδικά! Το Term είναι χωρίς υπερβολή η κορυφή των προγραμμάτων επικοινωνίας στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών. Ναι, καλά διαβάσατε! Το θέμα δεν είναι τι έχει, αλλά το τι δεν έχει. Το πλήρες πακέτο είναι αρκετά MB και περιλαμβάνει ό,τι μπορεί να χρειαστείτε από ένα πρόγραμμα επικοινωνίας και ακόμα περισσότερα. Το Term μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως multimedia τερματικό! Σαν αυτά που υπάρχουν για το παίξιμο on-line games. Για να πάρετε μια γεύση, δείτε τι περιλαμβάνει το settings menu: Serial, modem, screen, terminal, emulation, clipboard, capture, commands, misc, paths, transfer, transfer protocol options, translation tables(!), function keys, cursor keys, fast macros, hot keys, speech(!), sound, area codes, console windows. Δεν είναι, βέβαια, μόνο ο μεγάλος αριθμός των ρυθμίσεων αλλά, επειδή το μέγεθος όλων αυτών των menus είναι πολύ μεγάλο, δεν χωράνε(!) στην οθόνη και έτσι η οθόνη του Term έχει ανάλυση 656x512 για να μπορέσετε να τα δείτε. Οι ρυθμίσεις φτάνουν σε τέτοια λεπτομέρεια, που θα πρέπει να ασχολείστε αρκετά χρόνια με το χώρο για να το εκμεταλλευθείτε πλήρως, και οπωσδήποτε να έχετε διαβάσει το manual.

Βγαίνει σε δύο εκδόσεις, μία για 68000 και μία για 68020 και άνω αλλά, όπως υποστηρίζει ο δημιουργός του, Olaf Barthel, θέλει τουλάχιστον 68030 για να τρέξει άνετα. Απαιτούνται 2MB RAM και Kickstart 2.04 και άνω. Και ενώ θα περίμενε κανείς ότι για ένα τέτοιο πρόγραμμα ο δημιουργός του θα ζητούσε αρκετά χρήματα, το μόνο που ζητάει είναι ένα δώρο! Ξέχασα μάλιστα να σας πω ότι υποστηρίζει μόνο



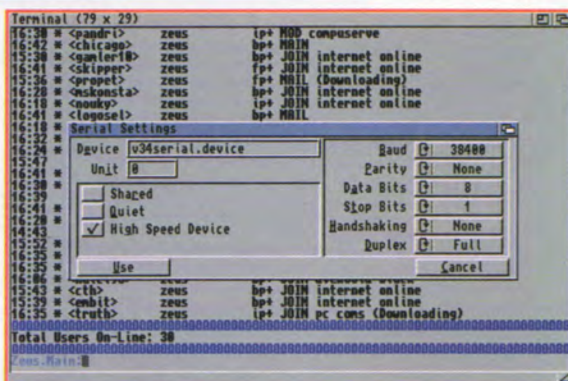
Εδώ βλέπετε το πλήθος των ρυθμίσεων του Term.



Το phonebook του Term.



Internet σύνδεση με το Termite.



Οι serial ρυθμίσεις του Termite.

ΕΛΟΤ Ελληνικά. Αν έχετε Amiga 1200 και όρεξη για να πειραματιστείτε, αποκτήστε το Term 4.3.

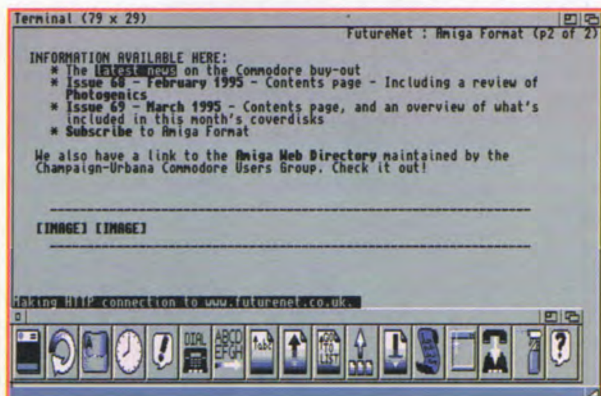
Termite 1.0

Αφησα για το τέλος το μοναδικό εμπορικό πρόγραμμα επικοινωνίας στο χώρο της Amiga, το Termite. Βγήκε τον περασμένο Νοέμβριο από την Oregon Research σε αρκετά καλή τιμή και με αρκετά καινούρια χαρακτηριστικά. Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση είναι ότι στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται 17 buttons που καλύπτουν τις κυριότερες λειτουργίες του.

Αντί να γίνεται η επιλογή από τα pull-down menus, τώρα με ένα απλό πάτημα όλα γίνονται εύκολα. Τα buttons αυτά, από αριστερά προς δεξιά, περιέχουν: phonebook, review buffer, macros editor, status bar, chat window, dial number, ascii send, upload, upload list, download, scripts, εξαφάνιση των buttons, hang-up, clear screen, on-line help. Η on-line βοήθεια είναι άλλο ένα καινούριο χαρακτηριστικό του Termite. Αν έχετε απορία για κάτι, με help από τα menus εμφανίζεται ένα amigaguide κείμενο που εξηγεί όλες τις λειτουργίες του Termite. Τα buttons μαζί με την on-line βοήθεια το κάνουν πολύ φιλικό και προσιτό στη χρήση του. Εχει το καλύτερο phonebook απ' όλα τα άλλα προγράμματα και μπορείτε να τρέξετε και script κατευθείαν μετά την κλήση του αριθμού.

Το settings menu του είναι σχετικά μικρό και λιτό, και περιλαμβάνει: serial, modem, screen, terminal, transfer, paths, locale και misc. Εχει δοθεί έμφαση για την εύκολη χρήση του από οποιονδήποτε Amiga user. Και αυτό, όπως το NComm, είναι μεταξύ JR-Comm και Terminus. Είναι το πιο εύχρηστο και φιλικό απ' όλα τα άλλα και με την υποστήριξη μιας εταιρίας αποβαίνει πολύ καλή επιλογή. Απαιτεί Kickstart 2.04 και άνω, και 1MB RAM.

Εδώ μπορείτε να δείτε τα buttons του Termite.



ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Προτού ολοκληρώσουμε, καλό θα είναι να ξέρετε ορισμένα "μυστικά" μιας on-line επικοινωνίας. Καταρχήν, διαλέξτε κάποιο τερματικό πρόγραμμα που να ταιριάζει στο configuration που έχετε. Σε A500 δεν συνιστάται το Term. Αν είστε καινούριοι στον κόσμο των modems, διαλέξτε το JR-Comm ή το Termite. Το Terminus είναι μια μέση λύση που απευθύνεται σε όλους. Αν έχετε 2400 modem με V42bis συμπίεση, δώστε ταχύτητα σειριακής 9.600 bps. Αν έχετε 14400 modem, χρησιμοποιήστε τις baudbandit ή v34serial devices και δώστε ταχύτητα σειριακής τουλάχιστον 38.400bps. Αν έχετε A1200 και άνω, δοκιμάστε και στα 57.600. Αν έχετε προβλήματα, ορίστε το priority του προγράμματος επικοινωνίας στο 1 ή 2 και μειώστε τα χρώματα που χρησιμοποιείτε. Χρησιμοποιήστε 2 ή το πολύ 4 χρώματα, ειδικά στις υψηλές ταχύτητες. Σε ταχύτητες σειριακής 38.400 και άνω, η Amiga δουλεύει σε full multitasking, γι' αυτό θα πρέπει το μέγεθος της οθόνης να είναι σχετικά μικρό. Η κίνηση των γραμματοσειρών γίνεται από τον blitter, και όσο μεγαλύτερο μέγεθος έχετε και πολλά χρώματα, τόσο πιο πολύ δουλεύει και έτσι καθυστερεί αρκετά τη CPU, με αποτέλεσμα την εμφάνιση λαθών στη σύνδεσή σας. Βέβαια αυτά δεν είναι απόλυτα, γι' αυτό δοκιμάστε τα πάντα και διαλέξτε το configuration με τα ελάχιστα ή μηδαμινά προβλήματα. Για τη σύνδεση με μια βάση δεδομένων θα πρέπει να δώσετε τις ακόλουθες παραμέτρους στο πρόγραμμα επικοινωνίας: 8 data bits, None Parity, 1 stop bit (8N1). Επίσης, να διαλέγετε ANSI εξομοίωση και για πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων το Zmodem. Τέλος, επιλέγετε πάντα RTS/CTS flow control: ενεργοποιήστε την και στο modem σας και στο πρόγραμμα επικοινωνίας. Μπορεί τώρα όλα αυτά να σας φαίνονται ακατανόητα, αλλά με λίγη εξάσκηση και διάβασμα των manuals του modem και του προγράμματός σας επικοινωνίας, τα πράγματα θα γίνουν πολύ απλά και θα κάνετε τα πρώτα σας βήματα στον μαγικό χώρο.

See you in cyberspace!...

AMOS BASIC

Στο άρθρο αυτό θα συνεχίσουμε την αναφορά μας στην AMOS BASIC, εξετάζοντας το δεύτερο τρόπο με τον οποίο μπορούμε να επιτύχουμε ομαλό scrolling στην AMOS, δηλαδή το software scrolling.

Του Ν. Ελευθεριανού

Αυτόν το μήνα θα ξεκινήσουμε με μερικά ευχάριστα νέα, που σίγουρα θα ενδιαφέρουν τους χρήστες AMOS αλλά κυρίως τους κατόχους AGA μηχανημάτων. Η εταιρία OTM 2000 Publication & Promotions Ltd, η οποία εδρεύει στο Ηνωμένο Βασίλειο, κυκλοφόρησε το Intos, ένα Intuition Extension για τη γλώσσα AMOS. Οπως γνωρίζουμε, το extension είναι ένα μικρό πρόγραμμα σε Assembly, το οποίο μπορεί να δώσει επιπλέον εντολές στην AMOS, όταν χρησιμοποιηθεί μέσα από αυτήν. Το Intos μπορεί να δώσει περισσότερες από 120 νέες εντολές στην AMOS/AMOS Professional, μέσω των οποίων ο χρήστης μπορεί να προγραμματίσει χρησιμοποιώντας το Intuition. Με άλλα λόγια, μπορεί να φτιάξει προγράμματα που θα ανοίγουν οθόνες Intuition, θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα Windows και τα μενού του συστήματος αλλά και να αποκτήσει πρόσβαση σε οποιαδήποτε βιβλιοθήκη (Library) ρουτινών θελήσει, χωρίς να χρειαστεί πλέον να στραφεί στην εκμάθηση της γλώσσας "C". Πλέον, τα προγράμματα σε AMOS μπορούν να αποκτήσουν μια πιο επαγγελματική όψη και να γίνουν 100% φιλικά προς και συμβατά με το Workbench. Επιπλέον, η ίδια εταιρία σχεδιάζει να κυκλοφορήσει περί τα μέσα του χρόνου ένα AGA extension που θα δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες A1200 και A4000 να φτιάχνουν παιχνίδια χρησιμοποιώντας τα επιπλέον προτερήματα του AGA chipset (256 χρώματα, 16 χρώματα για κάθε sprite, οθόνες HAM, παλέτα 24bit κ.ά.).

Την κυκλοφορία AGA extension σχεδιάζει και η Europress Software, εταιρία που κυκλοφόρησε τη γλώσσα AMOS Professional πριν από λίγα χρόνια. Πάντως, αρκετές εταιρίες συνεχίζουν να υποστηρίζουν την Amiga, γεγονός που μάλλον σηματοδοτεί την έναρξη μιας νέας εποχής και την παρέλευση της κρίσης που είχε δημιουργηθεί εδώ και περίπου ένα χρόνο. Το μέλλον μάς επιφυλάσσει εκπλήξεις ως προς την κυκλοφορία νέου software αλλά και hardware.

Προς το παρόν, για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Intos μπορείτε να απευθυνθείτε στην:
OTM 2000
Publication & Promotion Ltd
5 Albert Road
Tamworth
Staffordshire
B79 7JN
UNITED KINGDOM



DUAL PLAYFIELD

Με την τεχνική αυτή μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δύο οθόνες στις οποίες να επιτελούμε διάφορες λειτουργίες γραφικών ξεχωριστά και παρόλο που η μία οθόνη θα βρίσκεται πάνω από τη δεύτερη θα υπάρχει μερική επικάλυψη, δηλαδή η δεύτερη οθόνη θα φαίνεται ακριβώς πίσω από την πρώτη. Είναι σαν να έχουμε δύο χαρτιά το ένα πάνω στο άλλο, με τη διαφορά ότι το πρώτο χαρτί είναι διαφανές και έτσι μπορούμε να δούμε τα σχέδια και στα δύο χαρτιά. Οι δύο οθόνες δεν είναι υποχρεωτικό να έχουν τις ίδιες διαστάσεις - μπορούν δηλαδή να έχουν διαφορετικό μήκος ή/και ύψος - ενώ οι εντολές γραφικών απευθύνονται σε ξεχωριστή οθόνη κάθε φορά. Με άλλα λόγια, ό,τι γίνεται στη μία οθόνη δεν επηρεάζεται από αυτό που συμβαίνει στην άλλη. Ενα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα χρήσης της τεχνικής DUAL PLAYFIELD βρίσκεται στο πρόγραμμα 1.

Αρχικά, ανοίγουμε δύο οθόνες διαφορετικού μήκους και σχεδιάζουμε διάφορα γεωμετρικά σχήματα. Υστερα χρησιμοποιούμε την εντολή DUAL PLAYFIELD και πλέον εφαρμόζουμε (με τη βοήθεια των εντολών SCREEN OFFSET) την τεχνική του Hardware Scrolling, η οποία έχει περιγραφεί σε προηγούμενο άρθρο.

Οι οθόνες εκτελούν scrolling με διαφορετικές ταχύτητες, δημιουργώντας έτσι το περίφημο parallax scrolling. Τα πιο αντιπροσωπευτικά παιχνίδια που χρησιμοποιούν το parallax scrolling μέσω της τεχνικής DUAL PLAYFIELD είναι τα πασίγνωστα Shadow

AMOS BASIC

of the Beast 1, 2 και 3 και το Lionheart.

Οποιοσδήποτε θελήσει να χρησιμοποιήσει την τεχνική αυτή θα πρέπει να έχει υπόψη του όλες τις λεπτομέρειες αλλά και τους περιορισμούς που συνεπάγεται η χρήση της τεχνικής DUAL PLAYFIELD. Ας τα δούμε όμως πιο αναλυτικά.

1) Κάθε οθόνη που συμμετέχει σε απεικόνιση DUAL PLAYFIELD οθονών μπορεί να έχει το πολύ έως 8 χρώματα. Αυτό συμβαίνει διότι η Amiga επιτρέπει τη χρησιμοποίηση το πολύ έξι bitplanes για κάθε οθόνη (ο περιορισμός αυτός δεν ισχύει για το AGA). Με την DUAL PLAYFIELD ουσιαστικά η Amiga διαμοιράζει τα bitplanes μεταξύ των δύο οθονών που συμμετέχουν στην τεχνική αυτή. Ετσι κάθε οθόνη μπορεί να έχει έως και 3 bitplanes, δηλαδή 8 χρώματα. Οι δυνατοί συνδυασμοί οθονών-χρωμάτων είναι:

οθόνη 1	οθόνη 2
(αριθμός χρωμάτων)	
2	2
4	2
4	4
8	4 μόνο για lowres ανάλυση
8	8 μόνο για lowres ανάλυση

Παρατηρούμε δηλαδή ότι η πρώτη οθόνη θα πρέπει ΠΑΝΤΑ να έχει αριθμό χρωμάτων μεγαλύτερο ή ίσο της δεύτερης. Εάν επιθυμούμε η δεύτερη οθόνη μας να έχει περισσότερα χρώματα από την πρώτη (π.χ. 4 για την πρώτη και 8 για τη δεύτερη), θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την εντολή DUAL PRIORITY, η οποία εναλλάσσει τις θέσεις των δύο οθονών.

2) Η δεύτερη οθόνη χρησιμοποιεί τα χρώματα 8-15 της πρώτης οθόνης για τις γραφικές εργασίες, όμως το χρώμα 8 είναι σαν διάφανο και δεν εμφανίζεται ποτέ. Ετσι, εάν για τη δεύτερη οθόνη δίναμε την εντολή CLS 1, τότε η οθόνη θα καθοριζόταν με το χρώμα 9 της πρώτης οθόνης. Αρα, τα 8 χρώματα της δεύτερης οθόνης αντιστοιχούν σε χρώματα της πρώτης οθόνης, εάν προσθέσουμε τον αριθμό 8. Επί παραδείγματι, το χρώμα 4 της δεύτερης οθόνης αντιστοιχεί στο χρώμα 4+8=12 της πρώτης. Είναι κανόνας, λοιπόν, ότι αρκεί να καθορίζουμε τα χρώματα μόνο της πρώτης οθόνης, αφού η δεύτερη χρησιμοποιεί την παλέτα της πρώτης.

3) Η εντολή SCREEN OFFSET δεν πρέπει ποτέ να πάρει την τιμή μηδέν και για τις δύο οθόνες ταυτόχρονα. Εάν συμβεί αυτό, τότε παρατηρούνται διάφορα παράξενα, π.χ. εξαφανίζεται η δεύτερη οθόνη.

4) Εάν οι οθόνες μας - όπως στο παράδειγμα - έχουν διαφορετικές διαστάσεις, θα πρέπει ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΚΑΘΟΡΙΖΟΥΜΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΟΡΑΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ και για τις δύο οθόνες, μέσω της εντολής SCREEN DISPLAY. Εάν δεν εφαρμόσουμε αυτήν την κατεύθυνση, τότε η δεύτερη οθόνη θα εμφανιστεί παραμορφωμένη στο monitor.

5) Από τη στιγμή που θα εφαρμόσουμε DUAL PLAYFIELD, θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι κάθε φορά που χρησιμοποιούμε την εντολή SCREEN DISPLAY για την πρώτη οθόνη, οι αλλαγές θα συμβαίνουν και στη δεύτερη. Αντίθετα, η SCREEN DISPLAY δεν έχει κανένα αποτέλεσμα εάν εφαρμοστεί στη δεύτερη οθόνη.

6) Εάν οι οθόνες έχουν διαφορετικές διαστάσεις και πιο συγκεκριμένα διαφορετικό μήκος, τότε η χρήση της εντολής SCREEN DISPLAY για την αλλαγή του ορατού μήκους θα προκαλεί σχεδόν πάντα μια ανεπιθύμητη παραμόρφωση της δεύτερης οθόνης.

7) Λόγω των χρωματικών περιορισμών που περιγράφουμε στην αρχή, ο αριθμός των χρωμάτων που θα χρησιμοποιούν τα BOBS (κινούμενα αντικείμενα) θα είναι περιορισμένος και θα εξαρτάται από την οθόνη στην οποία απεικονίζονται. Επίσης, τα BOBS απεικονίζονται σε οποιαδήποτε από τις δύο οθόνες θέλουμε να χρησιμοποιούν τα χρώματα της συγκεκριμένης οθόνης. Τα SPRITES, αντίθετα, δεν υπόκεινται σε χρωματικούς περιορισμούς.

(Περισσότερα, όμως, για τα SPRITES και τα BOBS σε επόμενο άρθρο.)

Επειδή η χρησιμότητα της τεχνικής DUAL PLAYFIELD επιτρέπει στον προγραμματιστή να δουλεύει σε κάθε οθόνη ανεξάρτητα από την άλλη, αυτό σημαίνει επίσης ότι σε κάθε οθόνη μπορούμε να επιτελούμε διαφορετικές λειτουργίες, να εκτελούμε

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```
Rem------------
Rem   PROGRAM 1
Rem------------
Screen Open
0,960,200,8,Lowres
Flash Off
Cls 0
For X=0 To 100
I1=Rnd(6)+1
Ink I1
X1=Rnd(600)+20
Y1=Rnd(200)
Circle X1,Y1,1+Rnd(20)
Next X
Screen Copy 0,0,0,640,200
To 0,640,0
Screen Open
1,640,200,8,Lowres
Flash Off
Cls 0
For X=0 To 100
Ink Rnd(X)
X1=Rnd(280)+1
Y1=Rnd(180)
X2=Rnd(40)+1
Y2=Rnd(20)+1
Bar X1,Y1 To
X1+X2,Y1+Y2
Next X
Screen Copy 1,1,0,320,200
To 1,320,0
Screen Display
0,128,,320,200
Screen Display
1,128,,320,200
Wait Vbl
Dual Playfield 0,1
Wait Vbl
Dual Priority 0,1
Wait Vbl
Screen 0
X1=0 : X2=1
While Inkey$="" and
Mouse Key=0
Screen Offset 0,X1,0
Screen Offset 1,X2,0
Wait Vbl
Add X1,2,0 To 638
Add X2,4,1 To 319
Wend
```

AMOS

BASIC

scrolling, να σχεδιάζουμε κ.ά. Για παράδειγμα, μπορούμε στη μία οθόνη να εκτελούμε Hardware Scrolling ενώ στην άλλη Software Scrolling - τεχνική η οποία χρησιμοποιείται στο "Shadow of the Beast". Είναι προφανές επίσης ότι μπορούμε να εφαρμόσουμε Double Buffering σε μία ή και στις δύο οθόνες, σε περίπτωση που θέλουμε ομαλό animation και ανανέωση της οθόνης.

Η ΕΝΤΟΛΗ RAINBOW

Οι περισσότεροι από τους χρήστες Amiga έχουν θαυμάσει αρκετά από τα παιχνίδια που κατά καιρούς κυκλοφορούν για τον υπολογιστή τους και τα οποία ζαλίζουν με την πληθώρα χρωμάτων που διαθέτουν. Πολλοί μπορεί να απορήσουν ως προς τον τρόπο με τον οποίο, για παράδειγμα, οι προγραμματιστές φτιάχνουν τόσο ομαλές διαβαθμίσεις του ουρανού στα παιχνίδια τους.

Η απάντηση έρχεται από τον Copper, το συνεπεξεργαστή γραφικών της Amiga που αποτελεί μέρος του Agnus. Χωρίς να αναπτύξουμε εκτενώς το θέμα, αναφέρουμε απλώς ότι ο Copper μπορεί με κάποιες εντολές να αλλάξει την τιμή ενός χρώματος σε κάθε γραμμή της οθόνης. Προσεκτική επιλογή κατάλληλων τιμών χρώματος μπορεί να δώσει οπτικώς ευχάριστα αποτελέσματα.

Χωρίς να χρειαστεί να καταφύγει κάποιος σε άλλες μεθόδους, η AMOS δίνει τη δυνατότητα στον προγραμματιστή - μέσω της εντολής RAINBOW - να μεταβάλει την τιμή ενός χρώματος ανά γραμμή. Η εντολή αυτή μπορεί να μεταμορφώσει, πραγματικά, τα παιχνίδια και τις εφαρμογές μας, αφού μπορούμε να εμφανίζουμε (υπό προϋποθέσεις) περισσότερα



χρώματα στην οθόνη μας. Ενα πολύ απλό παράδειγμα είναι το πρόγραμμα 2. Σε αυτό το πρόγραμμα ανοίγουμε μια οθόνη μόλις τεσσάρων χρωμάτων, η οποία θα μπορούσε να είναι οθόνη ενός παιχνιδιού μας. Αφού ορίσουμε, με την εντολή SET RAINBOW, τα χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν, μια απλή κλήση στην εντολή RAINBOW θα απεικονίσει στην οθόνη μας τις χρωματικές αλλαγές.

Ας δούμε όμως και τους περιορισμούς που υπεισέρχονται στη χρήση της εντολής RAINBOW.

1) Με την εντολή αυτή μπορούμε να αλλάξουμε την τιμή ενός χρώματος ΜΟΝΟ για κάθε οριζόντια γραμμή, δηλαδή μπορούμε να επιτύχουμε οριζόντιες γραμμές διαφορετικού τόνου για ένα χρώμα και αυτό γίνεται καθώς προχωρούμε προς το κατώτερο μέρος της οθόνης. Αυτό συμβαίνει για δύο λόγους: αφ' ενός λόγω της φύσης των τηλεοπτικών οθονών και monitors (δηλαδή η σάρωση των ηλεκτρονίων γίνεται ανά γραμμή οριζόντια) που μας επιβάλλει τέτοιον περιορισμό και αφ' ετέρου λόγω της λειτουργίας του Copper που ακολουθεί κάποιους κανόνες, μέσω της RAINBOW εντολής.

2) Ο ανώτερος αριθμός Rainbows, που μπορούμε να δούμε ταυτόχρονα, είναι 4. Επίσης, μόνο τα χρώματα με αριθμούς 0-15 μπορούν να αλλαχθούν με την RAINBOW.

3) Εάν δύο Rainbows συμπέσουν στην ίδια γραμμή, τότε στην οθόνη θα απεικονισθεί ΜΟΝΟ αυτό που ξεκινά υψηλότερα. Εάν όμως και τα δύο ξεκινούν από την ίδια θέση, τότε θα απεικονισθεί αυτό που έχει το μικρότερο αριθμό.

Η εντολή αυτή μας δείχνει μερικές μόνο από τις δυνατότητες του Copper. Εάν τώρα θελήσουμε να έχουμε περισσότερα χρώματα με διαφορετικές αποχρώσεις ανά γραμμή, τότε θα πρέπει να καταφύγουμε στις ειδικές εντολές που παρέχει η AMOS για τον προγραμματισμό του Copper. Μην απογοητεύεστε όμως! Σε μελλοντικό άρθρο θα αναφερθούμε εκτενώς στις εντολές αυτές και θα σας δείξουμε έναν πανεύκολο τρόπο με τον οποίο θα μπορείτε να απολαμβάνετε και εσείς εκατοντάδες χρώματα στα προγράμματά σας, αλλά και να δημιουργείτε καταπληκτικά εφέ που μόνο τρομεροί προγραμματιστές Assembly γνωρίζουν!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
Rem------------
Rem  PROGRAM 2
Rem------------
Screen Open 0,320,200,4,Lowres
Flash Off : Curs Off
Paper 0 : Cls 0
Colour 3,$39F
Pen 3
Locate 2,0 : Print "P1SCORE:"
Locate 30,0 : Print "P2SCORE:"
Locate 3,1 : Print "02500"
Locate 31,1 : Print "02650"
Cls 3,0,20 To 320,200
Ink 2
Circle 120,60,30
Paint 120,60
Cls 1,0,130 To 320,150
Ink 1
For X=0 To 3
Polygon X*80,130 To X*80+40,80 To(X+1)*80,130
Next X
Set Rainbow 0,3,18,"(1,-2,8)","(1,-1,1)","(1,1,2)"
Rainbow 0,0,49,18
Set Rainbow 1,3,115,"","","(10,1,1)"
Rainbow 1,0,70,115
Set Rainbow 2,3,60,"","(5,1,1)",""
Rainbow 2,0,192,60
Wait Key
Rainbow Del
```

AMOS BASIC

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

DUAL PLAYFIELD S1, S2

Συνδυάζει τις οθόνες με αριθμούς S1 και S2 για τη δημιουργία μιας οθόνης DUAL PLAYFIELD. Καθεμία από τις δύο οθόνες μπορεί να χρησιμοποιεί το πολύ 6 χρώματα. Η AMOS, από τη στιγμή που θα δώσουμε αυτήν την εντολή, θα θεωρεί ότι η οθόνη S1 είναι η πρώτη οθόνη και η S2 η δεύτερη. Ισχύουν οι περιορισμοί που αναφέρθηκαν προηγουμένως.

DUAL PRIORITY S1, S2

Αντιστρέφει τη σειρά απεικόνισης των οθονών S1 και S2 που βρίσκονται σε DUAL PLAYFIELD. Εάν είχαμε δώσει, για παράδειγμα, την εντολή DUAL PLAYFIELD 1, 2, τότε η οθόνη 1 θα ήταν μπροστά από την 2. Μόλις δοθεί η εντολή DUAL PRIORITY 2, 1, τότε η οθόνη 2 θα απεικονίζεται μπροστά από την 1. ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ! Η AMOS θα εξακολουθήσει να θεωρεί ότι η οθόνη 1 είναι η πρώτη οθόνη (αφού αυτή ήταν πρώτη στην DUAL PLAYFIELD) και θα συνεχίσει να χρησιμοποιεί τα αρχικά καθορισμένα χρώματα για κάθε οθόνη.

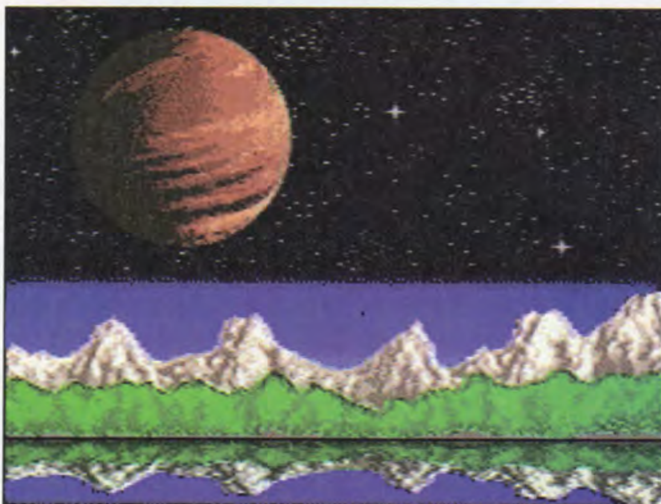
SET RAINBOW N, C, L, R$, G$, B$

Η εντολή αυτή καθορίζει τα χρώματα που θα απεικονίζονται με μια εντολή RAINBOW και θα πρέπει πάντα να προηγείται της RAINBOW. N είναι ο αριθμός του Rainbow και παίρνει τιμές 0-3. C είναι το χρώμα το οποίο επηρεάζεται από την εντολή και έχει τιμές 0-15. L είναι το συνολικό μήκος του Rainbow, με τιμές 16-65500. R$, B$, G$ είναι strings με μορφή: (αριθμός γραμμών, βηματισμός, αριθμός επαναλήψεων). Για παράδειγμα, η εντολή

SET RAINBOW 0, 0, 200 "", "", "(10, 1, 20)"

καθορίζει το Rainbow με τιμή 0, το οποίο έχει μήκος 200 γραμμών, επηρεάζει το χρώμα 0 και αλλάζει την μπλε συνιστώσα του χρώματος κάθε 10 γραμμές κατά μία μονάδα. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται 20 φορές.

Τα R$, G$, B$ καθορίζουν πώς μεταβάλλονται η κόκκινη, πράσινη και μπλε συνιστώσα του χρώματος αντίστοιχα. Εάν κάποιο μείνει κενό, τότε η αντίστοιχη συνιστώσα έχει μηδενική τιμή.



RAINBOW N, B, Y, H

Απεικονίζει στην οθόνη το Rainbow με την τιμή N. Το N παίρνει τιμές 0-3 όπως προηγουμένως. Το Y καθορίζει από ποια γραμμή (σε συντεταγμένες hardware) θα αρχίσει να απεικονίζεται το Rainbow. Το H καθορίζει πόσες γραμμές στην οθόνη (μετά το Y) θα επηρεαστούν από την εντολή. Το B μπορεί να πάρει τιμές από μηδέν έως 1 (όπως καθορίστηκε με την προηγούμενη εντολή).

Η μεταβολή του B έχει ως συνέπεια την αλλαγή του πρώτου χρώματος (από το συνολικό αριθμό L) που θα απεικονίζεται στην οθόνη και επομένως τη μετακίνηση των γραμμών του Rainbow προς τα επάνω ή προς τα κάτω. Ας δούμε ως παράδειγμα το πρόγραμμα 3.

Αφού καθορίσουμε ένα Rainbow με ολικό μήκος 1.200 γραμμών, το απεικονίζουμε στην hardware συντεταγμένη 41. Ο ολικός αριθμός γραμμών στην οθόνη είναι 202. Στο τέλος του προγράμματος μεταβάλλουμε την παράμετρο B αυξάνοντάς την κατά 1 και έτσι τα χρώματα μετακινούνται προς τα πάνω. Προσέξτε ότι μαζί με την παράμετρο B του Rainbow αλλάζουμε και την Y παράμετρο της SCREEN OFFSET, μετακινώντας έτσι την οθόνη και πιο συγκεκριμένα το ορατό μέρος της. Το πρόγραμμα αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει έναν τρόπο απεικόνισης των hi-scores σε ένα παιχνίδι.

RAIN (N, B)

Με την εντολή αυτή μεταβάλλουμε μια γραμμή του Rainbow N. Επί παραδείγματι, RAIN (0, 4) = 0 μεταβάλλει την 4η γραμμή του Rainbow 0 στην τιμή 0. Το B που παριστά τον αριθμό γραμμής μπορεί να πάρει τιμές από 0 έως L, όπου L το συνολικό μήκος σε γραμμές όπως καθορίζεται από την SET RAINBOW.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3

```
Rem------------
Rem   PROGRAM 3
Rem------------
Screen Open 0,256,1000,2,Lowres
Screen Display 0,170,,256,200
Curs Off
Cls
Set Rainbow 1,1,1201,"","",""
Rainbow 1,1,41,202
Y=15
For X=0 To 1200
Rain(1,X)=Y*16+(16-Y)*256
Add Y,-2,0 To 15
Next
For X=0 To 123 Step 2
If X mod 4=0
Locate 1,X
Print "PIXEL IS THE BEST "
Locate 19,X
Print "MAGAZINE!!!"
Else
For X1=3 To 28
Locate X1,X
Print Chr$(32+Rnd(100))
Next X1
End If
Next X
For Y=0 To 800
If NIK=0
Screen Offset 0,0,Y
Rainbow 1,200+Y,41,202
Wait Vbl
End If
Next
```

Public Domain

Και αυτόν το μήνα κοντά σας, με μερικά πολύ καλά games και utilities. Η ποικιλία και η ποιότητα των PDs καθιστούν απαραίτητη την πρόσβαση σε αυτά απ'ο όλους τους Amiga users. Και όπως πάντα, τα προγράμματα που ακολουθούν μπορείτε να τα βρείτε στη διάσκεψη amiga.world και στα CD-ROMs της CompuLink.

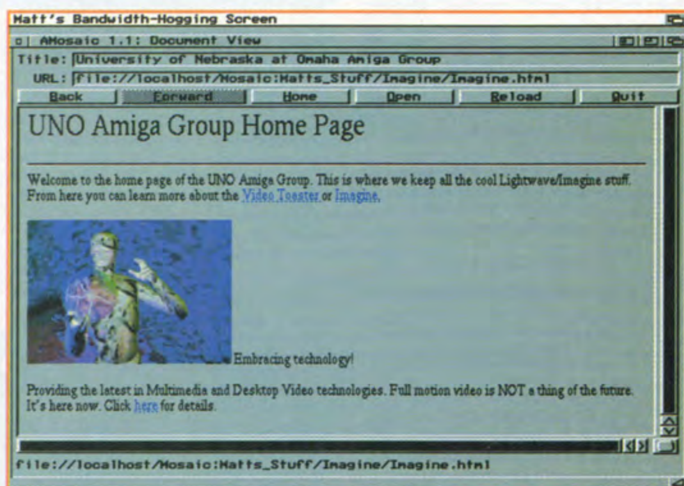
• του Γ. Κουρκουτά

Amosaic 1.3 Beta

(Amiga)

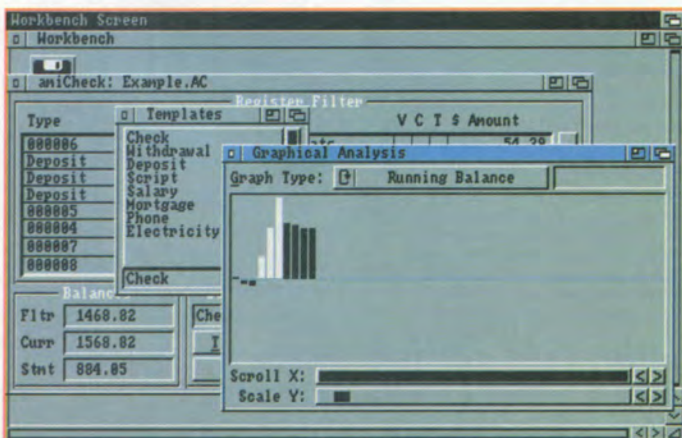


Ενα από τα καλύτερα και χρησιμότερα εργαλεία του Internet είναι ο World Wide Web (WWW). Η όλη λειτουργία του στηρίζεται σε αλληλοσυνδεόμενα hypertext κείμενα. Τα hypertext κείμενα περιέχουν λέξεις-κλειδιά που ξεχωρίζουν από το υπόλοιπο κείμενο και σε οδηγούν σε άλλα κείμενα ανάλογα με τη λέξη-κλειδί. Αλλά, εκτός από κείμενα, μπορούν να σας οδηγήσουν και σε άλλα resources του Internet. Η text μορφή του WWW είναι ο Lynx αλλά υπάρχει και η γραφική του έκδοση που συνδυάζει τα multimedia με το Internet, που του δίνουν μια άλλη διάσταση. Ο Amosaic είναι η Amiga έκδοση του NCSA Mosaic των PCs. Είναι public domain και έχει δημιουργηθεί από το τμήμα εφαρμοσμένης φυσικής του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης στο Stony Brook. Με τον Amosaic μπορείτε ταυτόχρονα να δείτε μια εικόνα σε οποιοδήποτε format, να ακούσετε μουσική και να διαβάσετε ένα κείμενο ή να δείτε ένα animation. Βέβαια, για να γίνουν όλα αυτά χρειάζεστε εξωτερικούς viewers και players, που μπορούν πολύ εύκολα να εγκατασταθούν στο Workbench 3.0. Για να τρέξει χρειάζεται το Magical User Interface 2.3 και το AmiTCP εγκατεστημένα. Ο Mosaic είναι η μελλοντική μορφή του Internet, και πραγματικά δίνει τεράστια δύναμη και ελκυστικότητα στο χάος του Internet. Η 1.3 είναι η τελευταία έκδοση του Amosaic και είναι beta έκδοση, δηλαδή είναι ακόμα δοκιμαστική, μέχρι να βγει η πλήρης έκδοσή του. Για να τρέξει θέλει wb 2.1 και άνω, κατά προτίμηση wb 3, και οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.



Amicheck 1.51

(Amiga)





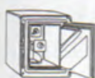
Το Amicheck είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα αποθήκευσης, επεξεργασίας και παρουσίασης όλων των προσωπικών μας λογαριασμών. Τρέχει από το workbench και έχει ένα πολύ καλό user interface. Αν και αυτή η έκδοση είναι demo, έχει πολλές λειτουργίες. Μόλις τρέξει θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που στο πάνω μέρος του μπορείτε να δείτε όλους τους λογαριασμούς σας, και στο κάτω υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες εργασιών: η Balances, η οποία σας δείχνει το τωρινό υπόλοιπο και παλαιότερα, η Data Entry, με την οποία μπορείτε να δηλώσετε τι είδος λογαριασμών εγγράφετε, λ.χ. δάνεια, φως, νερό, τηλέφωνο, τραπεζικοί κ.λπ., η Register, με την οποία αλλάζετε τις παραμέτρους των λογαριασμών λ.χ. αν θα εμφανίζονται με δεκαδικά ψηφία ή όχι, και η Report, με

Public Domain

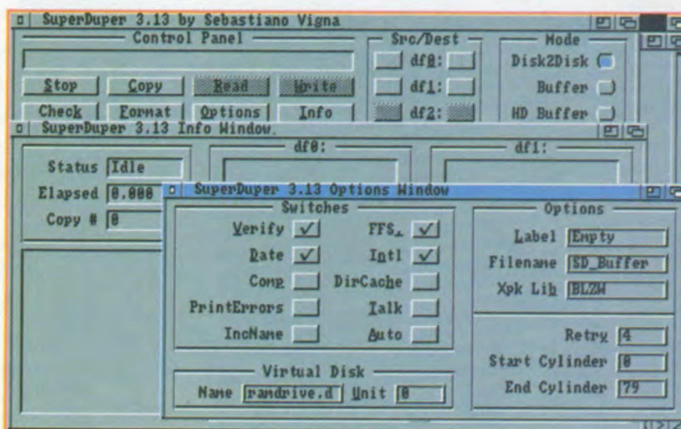
την οποία μπορείτε να δείτε γραφήματα με την κίνηση των λογαριασμών σας. Σύντομα θα βγει το Amicheck Pro που θα βασίζεται σε αυτή την έκδοση και θα περιλαμβάνει ακόμα πιο πολλά χαρακτηριστικά, όπως Arexx port, για να μπορείτε να βάλετε κατευθείαν τα αποτελέσματα των λογαριασμών σας σε έναν επεξεργαστή κειμένου, καλύτερο και πιο sophisticated user interface κ.ά. Το Amicheck έρχεται να καλύψει ένα κενό σε αυτού του είδους το software στην Amiga, και τα καταφέρνει πολύ καλά. Για να τρέξει χρειάζεται OS 2 τουλάχιστον.

Super Duper 3.13

(Amiga)



Είναι ο καλύτερος workbench copier για την Amiga σας. Στο μικρό του, σχετικά, παράθυρο υπάρχουν αρκετά buttons με πολλές λειτουργίες. Υπάρχουν τα κλασικά stop και copy, check disk, format με πολλά options, Arexx port, info για πληροφορίες σχετικά με το δίσκο, savecon για να σώσετε τα settings που θέλετε. Αφησα τελευταίο το Options γιατί περιλαμβάνει πολλές παραμέτρους, όπως verify, date, ffs, international mode, talk, comp. Ακόμα, μπορείτε να δημιουργήσετε virtual disk drive αν έχετε αρκετή RAM. Υποστηρίζει και την xpkmaster.library. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε κλείσιμο του workbench και να γίνει iconify. Ακόμα, στο παράθυρό του υπάρχει η επιλογή των source και destination directories, και το mode της αντιγραφής. Μπορείτε να αντιγράψετε δισκέτα σε δισκέτα, buffer, buffer σκληρού δίσκου και buffer virtual disk. Αν επιθυμείτε, κατά τη διάρκεια της αντιγραφής, διαλέγοντας info, θα εμφανιστεί ένα άλλο παράθυρο με τα



tracks που γράφονται και ελέγχονται. Οτιδήποτε μπορεί να χρειαστείτε από έναν wb copier θα το βρείτε στον Super Dupper.

FastView

(Amiga)



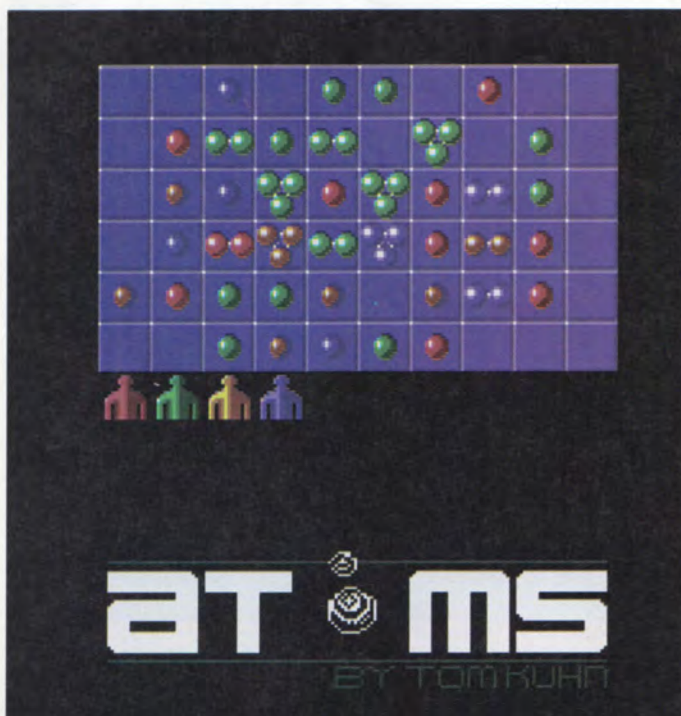
Ο FastView είναι ένας γρήγορος και πολύ καλός viewer για την Amiga σας. Μπορεί να δείξει IFF, GIF και JPEG files. Τα IFF και GIF αρχεία τα δείχνει χρησιμοποιώντας εσωτερικές ρουτίνες, ενώ για τα JPEG χρησιμοποιεί datatypes που υπάρχουν στο πακέτο. Η χρήση του είναι πολύ απλή. Μόλις τρέξει θα εμφανιστεί ένα requester, και από εκεί μπορείτε να διαλέξετε το file που θέλετε. Για να μη χρειαστεί να το ξαναφορτώσετε, πατήστε το space για να ξαναβγείτε στον file requester. Αναγνωρίζει αυτόματα το chip set της Amiga σας, και θα τρέξει σε οποιαδήποτε Amiga με Kickstart 2.04 και άνω. Σε σύγκριση με το FastGIF2, είναι αρκετά καλύτερος σε απόδοση και ταχύτητα, ειδικά σε old και ECS chip set, γιατί μετατρέπει τις εικόνες των 254 χρωμάτων ώστε να εμφανιστούν έγχρωμες, και στα παλαιότερα chip sets το FastGIF2 έχει καλύτερο επιλογέα εμφάνισης των εικόνων, αλλά αυτό είναι το τελευταίο που μπορείτε να ζητήσετε από έναν viewer.



Public Domain

Atoms

(Amiga)





Αλλο ένα two players' game, αλλά αυτή τη φορά πρόκειται για παιχνίδι σκέψης. Οσο απλό και αν σας φανεί, τόσο εθιστικό είναι. Στην αρχή θα σας ζητηθεί πόσοι παίκτες θα παίξουν: 2, 3 ή 4. Μετά θα περάσετε σε ένα board χωρισμένο σε πολλά τετραγωνάκια.

Κάθε παίκτης παίζει μόνο μια φορά και μπορεί να βάλει μέχρι τρία άτομα σε κάθε τετραγωνάκι. Υπάρχουν μέχρι τέσσερα διαφορετικά χρώματα ατόμων και ο pointer αλλάζει ανάλογα με το χρώμα που παίζει.

Μόλις μπει το τρίτο άτομο στο ίδιο τετράγωνο γίνεται διάσπαση και ένας τυχαίος αλγόριθμος εξαπλώνει πολλά άλλα άτομα του ιδίου χρώματος στα γύρω τετραγωνάκια, ανεξάρτητα με το τι χρώματος άτομα έχουν.

Οπως μπορείτε να καταλάβετε, όποιος καταφέρει να γεμίσει το board με τα δικά του άτομα, κερδίζει. Αλλά μέχρι να γίνει αυτό, θα περάσει αρκετή ώρα. Το μέγεθος του board μεγαλώνει όσο οι παίκτες αυξάνουν, και ειδικά με 4 παίκτες γίνεται ο χαμός του χαμού! Η πλάκα του παιχνιδιού βρίσκεται στο ότι η διάσπαση είναι τυχαία, κάθε φορά διαφέρει σε μέγεθος, και έτσι είναι πολύ δύσκολο να προβλεφθεί το αποτέλεσμα και ο νικητής. Σας το συνιστώ, ειδικά εάν παίξουν 4 παίκτες μαζί.

Power Battle

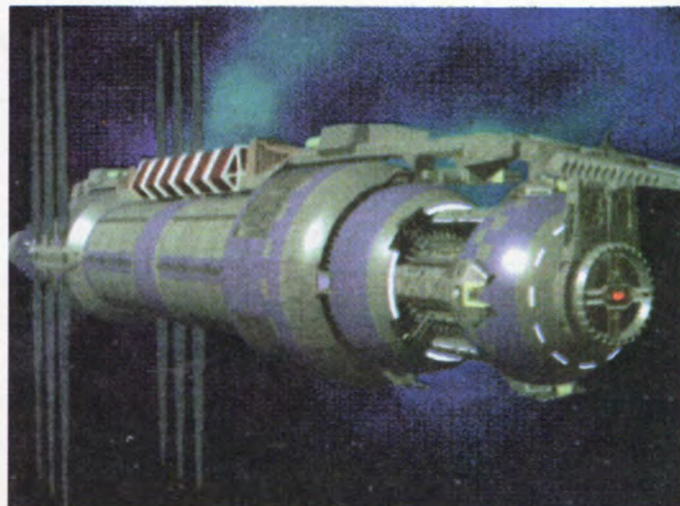
(Amiga)



Το Power Battle είναι ένα πολύ προσεγμένο shoot'em up για δύο παίκτες. Κυμαίνεται στα επίπεδα των παιχνιδιών που έβγαιναν για την A500. Μόλις φορτώσει, η οθόνη χωρίζεται σε δύο οριζόντια τμήματα. Κατευθύνετε δύο σκάφη που συνήθως βρίσκονται σε μεγάλες σπηλιές και όποιος καταφέρει να "φάει" τον άλλο, κερδίζει. Παίζεται με joystick, και η κίνησή του μοιάζει με του asteroids.

Πατώντας το fire αυξάνει η ταχύτητα, κάνοντας κάτω το joystick πυροβολεί και πάνω ρίχνει μικρές βόμβες. Γενικά, είναι αρκετά πολύπλοκο στο χειρισμό του.

Στην εισαγωγική οθόνη μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο απ' όπου θα ξεκινήσετε (στην έκδοση αυτή, υπάρχουν μόνο 5 από τις 10 πίστες). Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε τη δύναμη της βαρύτητας και την επιτάχυνση. Ειδικά, μέχρι να συνηθίσετε το χειρισμό, διαλέξτε μικρή βαρύτητα



Public Domain

και επιτάχυνση, αλλιώς θα πάρετε σβάρνα τους τοίχους! Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά, και τα ηχητικά εφέ επίσης καλά. Το control είναι σχετικά δύσκολο, κυρίως γιατί παντού υπάρχουν τοιχώματα και ο χώρος για τις μανούβρες είναι περιορισμένος. Αλλά όταν το συνηθίσετε έχει πολλή πλάκα, όπως όλα τα two players' games.

Peter's Quest 1.2

(Amiga)



Το Peter's Quest for the love of Daphne, όπως είναι το πλήρες όνομά του, είναι ένα κλασικό platform game. Η ιστορία γνωστή: Οι κακοί πήραν το κορίτσι του Peter και αυτός θα πρέπει να περάσει από είκοσι επίπεδα μέχρι να φτάσει στην Daphne. Πρέπει να μαζέψει όλες τις κόκκινες καρδούλες και να βρει πού υπάρχουν νομίσματα ώστε να μαζέψει όσα πιο πολλά μπορεί. Ο λόγος;

Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει μια buy screen απ' όπου μπορείτε να πάρετε στον Peter extra time, γρήγορα παπούτσια (παπούτσια "πηδηχτά"!), ανιχνευτή νομισμάτων, ανιχνευτή κλειδιών, προωθητική συσκευή για να πετάει κ.ά. Ξέχασα να σας πω ότι εκτός από τα νομίσματα ψάχνει και για τα κλειδιά, για να ελευθερώσει την κοπέλα του. Τα γραφικά του είναι πολύ απλά αλλά έχει digi ήχους με κανονικές φωνές!

Οπως στην αρχή, που του φωνάζει η Δάφνη να βιαστεί ή όταν χάνει και φεύγει σαν αγγελάκι στον ουρανό. Η εισαγωγική οθόνη έχει αρκετές επιλογές, όπως επίπεδο δυσκολίας, επιλογή για μουσική ή ηχητικά εφέ κ.ά.

Τρέχει σε όλα τα μοντέλα και θέλει 1MB RAM τουλάχιστον για να έχει όλους τους ψηφιοποιημένους ήχους. Αλλά υπάρχει και άλλη έκδοση του παιχνιδιού για 512KB RAM, που έτσι και αλλιώς είναι λίγο σπάνιο σήμερα.

GFXRipper

(Amiga)



Μέχρι πριν από λίγο δεν υπήρχε κανένας ripper γραφικών για το OS 2 και άνω. Τι είναι αυτό; Είναι μια software μορφή του Action Replay που υπήρχε για την Amiga 500. Πολλά προγράμματα, κυρίως παιχνίδια, αν δεν έχουν κάποια προστασία, αφήνουν εικόνες τους στη RAM της Amiga σας, ακόμα και αν κάνετε soft reset (cntrl A A).

Μόλις τρέξει το GFXripper θα δείτε μια μεγάλη οθόνη με τα περιεχόμενα της μνήμης της Amiga. Στο κάτω μέρος υπάρχουν τα icons ελέγχου απ' όπου μπορείτε να ψάξετε για copper lists -εκεί συνήθως αφήνουν τα προγράμματα τις πληροφορίες σχετικά με το πού είναι οι εικόνες- ή μπορείτε να ψάξετε εσείς να βρείτε τις εικόνες. Ακόμα, υπάρχουν αρκετά άλλα κουμπιά που ρυθμίζουν την ποιότητα της οθόνης, το μέγεθος και άλλες συναφείς παραμέτρους. Μόλις βρείτε την εικόνα που θέλετε, κάνοντας κλικ σε μια παράξενη φάτσα(!), η εικόνα σώζεται στο δίσκο.

Η απόδοσή του σε καμιά περίπτωση δεν φτάνει αυτήν του Action Replay, αλλά τις περισσότερες φορές τα καταφέρνει με σχετικά καλή ποιότητα.

Το όλο ψάξιμο γίνεται με το mouse και το joystick, και γενικά είναι πολύ απλό στη χρήση του. Οπως είπα, θέλει OS 2 και άνω, και είναι freeware.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

Blood Wars Card Game

Το καινούριο παιχνίδι με κάρτες της TSR με δυνατότητες επεκτάσεων "πιάνει" όλο το μεγαλείο και τη συναρπαστικότητα των πιο φανταστικών μαχών - του περιβόητου Αιματηρού Πολέμου πάνω στα Outer Planes του κόσμου του PLANESCAPE. Σχεδιασμένο για δύο ή περισσότερους παίκτες, το Blood Wars είναι ένα παιχνίδι με κάρτες, γρήγορο και εύκολο στην εκμάθησή του. Πολέμαχοι και φανταστικές λεγεώνες συγκρούονται στα πλανητικά πεδία των μαχών, σε μια αέναη πάλη που θα αποφασίσει τη μοίρα του κόσμου ολόκληρου. Μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με το σετ από δύο τράπουλες, που αποτελείται συνολικά από 100 κάρτες! Οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να επεκτείνουν τις τράπουλές τους προσθέτοντας στις κάρτες τους τα Escalation Packs!



Παιχνίδι με κάρτες/Μάρτιος '95/Τιμή 3.150 δρχ.

Fires of Dis

Καθώς περιέχει χάρτες μεγάλης λεπτομέρειας, αυτή η περιπέτεια, η οποία αριθμεί 64 σελίδες, είναι το ιδανικό ξεκίνημα για παιχνίδι στα Planes of Low! Οι χαρακτήρες των παικτών ταξιδεύουν προς τον τρομακτικό πλανήτη του Baator, όπου κατοικούν τα κακά baatezu. Το ταξίδι τούς οδηγεί αρχικά στο πρώτο στρώμα του Baator για να καταλήξουν στο δεύτερο, όπου και θα γνωρίσουν την πόλη του Dis. Εκεί θα φερθούν ως απεσταλμένοι, που φέρνουν μηνύματα ειρήνης από τους κατοίκους του Maunt Celestia.

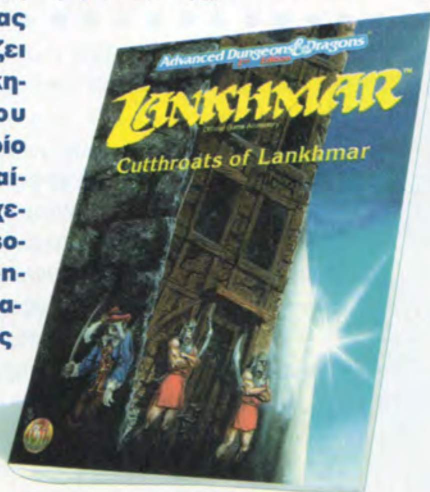


Περιπέτεια για το Planescape και έμπειρους παίκτες/Μάρτιος '95/Τιμή 3.600 δρχ.

Cutthroafs of Lankhmar

Ο κόσμος του Lankhmar - η πιο φημισμένη πόλη όλης της λογοτεχνίας "ξίφους και μαγείας" - συνεχίζει να είναι ένα συναρπαστικό σκηνικό για τους παίκτες του AD&D. Το βιβλίο αυτό, το οποίο απευθύνεται τόσο στους παίκτες όσο και στους DMs, έρχεται ως επέκταση του accessory Lankhmar: City of Adventure, όντας μία εις βάθος ματιά σε ένα κομμάτι της πόλης των κλεφτών, με έμφαση στις περιοχές Cash, Mercantile, Festival και River.

Accessory για παίκτες κάθε επιπέδου/Μάρτιος '95/Τιμή 2.700 δρχ.



Baroness of Blood

Μία όμορφη γεμάτη πάθος νεαρή γίνεται μάρτυρας του βίαιου αποκεφαλισμού του πατέρα της από τον άνθρωπο που κατέκτησε τη γη του. Καίτοι ο νέος κυβερνήτης αποδεικνύεται δίκαιος και καλός (αντίθετα από τον παλιό βαρόνο), η βαρόνη ορκίζεται να εκδικηθεί. Ρίχνεται στην αγκαλιά του κατακτητή και από αυτή τη θέση κάνει όλες τις σατανικές πράξεις της, απλώνοντας ένα βασίλειο αίματος και τρόμου πάνω στη χώρα.

Σειρά Ravenloft, Δέκατο Βιβλίο/Μάρτιος '95/Τιμή 2.250 δρχ.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

Shadows of Doom



Από τον Ed Greenwood, δημιουργό του κόσμου των Forgotten Realms και συγγραφέα του Crown of Fire, έρχεται τώρα όλη η ιστορία του παρασκηνίου της Τριλογίας Avatar που είναι ταυτόχρονα και η πρώτη ματιά στο ρόλο του Elminster στην κρίση των Avatar. Η εποχή των ταραχών άρχισε και ο Storm Silverhand εξαποστέλλει δύο Harpers μαζί με ένα μέλος των μυθικών Ιπποτών του Myth Drannor, με σκοπό να προστατέψουν τον Elminster από δυνάμεις που θέλουν να επωφεληθούν από τη μαγική του αδυναμία. Οταν ο Elminster μεταφέρεται στο κέντρο της περιοχής του σατανικού Zhentarium, οι τρεις ήρωες πρέπει να σπεύσουν να τον σώσουν.

Τριλογία The Shadow of the Avatar, Πρώτο Βιβλίο/Μάρτιος '95/Τιμή 2.250 δρχ.

ENCYCLOPEDIA MAGICA Volume II

Accessory που απευθύνεται στους παίκτες όλων των επιπέδων, απαραίτητο για κάθε παίκτη του AD&D. Είναι για τα μαγικά αντικείμενα ό,τι και τα Monstrous Compendium για τα τέρατα. Μαρτιος '95/Τιμή 7.200 δρχ.

When the Black Rose Bloom

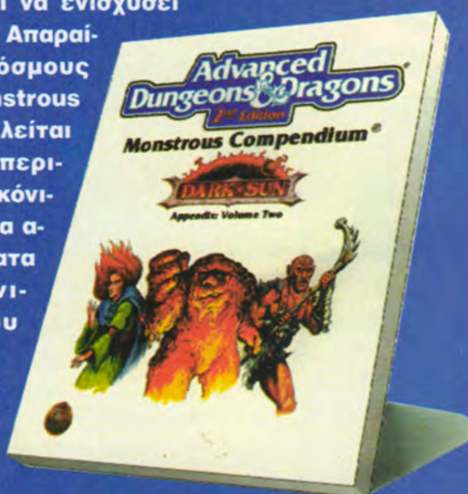


Κατόπιν μεγάλης ζήτησης του κοινού, ο Lord Soth και ο στρατός του των ιπποτών του θανάτου ξεπηδούν από την ομίχλη για μία ακόμη φορά! Ο άρχοντας του σκότους Soth, γνωστός αρχικά από τον κόσμο του Dragonlance και αργότερα πρωταγωνιστής της νουβέλας του Ravenloft "Knight of the Black Rose", είναι ο ήρωας αυτής της περιπέτειας. Οι παίκτες εξερευνούν το Sithicus, επικράτεια του Soth στο Ravenloft, και αντιμετωπίζουν τον Soth και τη στρατιά των ιπποτών του μέσα στο ίδιο του το κάστρο.

Περιπέτεια για το Ravenloft και για έμπειρους παίκτες/Μάρτιος '95/Τιμή 2.700 δρχ.

MONSTROUS COMPENDIUM, DARK SUN Appendix II

Μία συλλογή καινούριων Αθασιανών τεράτων και φυλών ανθρωποειδών - συμπεριλαμβανομένων και απέθαντων αυτών - έρχεται να ενισχύσει τον κόσμο του Dark Sun! Απαραίτητο για όλους τους κόσμους του AD&D, αυτό το Monstrous Compendium που αποτελείται από 128 σελίδες δίνει περιγραφή και έγχρωμη απεικόνιση για μια μεγάλη ποικιλία από τα μοχθηρότερα τέρατα που μπορεί να εμφανιστούν στον κόσμο του Dark Sun.



Monstrous Compendium Appendix/Μάρτιος '95/Τιμή 4.950 δρχ.

ΘΕΜΑ

CARD GAMES

Εδώ και κάποιο καιρό, η αγορά των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας δέχτηκε κυριολεκτικά την εισβολή ενός νέου τύπου παιχνιδιών, των παιχνιδιών με κάρτες.

• του Χρήστου Παλιογεώργου

Ολα ξεκίνησαν όταν το πρώτο του είδους, το Magic: The Gathering, άρχισε... τρελές πωλήσεις. Σήμερα, έχουν τυπωθεί μόνο γι' αυτό περισσότερες από 50 εκατομμύρια κάρτες, και ενώ μονοπωλούσε την αγορά, τώρα έχει να συναγωνιστεί δεκάδες νέα παιχνίδια που επιζητούν να ανεβούν στο βάθρο του καλύτερου καρτο-παιχνιδιού.

Ας δούμε λοιπόν τι είναι αυτά τα παιχνίδια και πού οφείλεται αυτός ο πανικός. Μιλώντας για παιχνίδια με κάρτες, μην πηγαίνει το μυαλό σας σε χαμηλόφωτα υπόγεια, πούρα, αγωνία και χαρτοπαίκτες. Οπως δηλώνει και το όνομά τους, τα παιχνίδια παίζονται με κάρτες που έχει κάθε παίκτης στην τράπουλά του. Ομως η τράπουλα του παιχνιδιού δεν είναι μια κοινή τράπουλα αγοράζει κάποιος από το περίπτερο, ούτε το παιχνίδι τόσο απλό όσο η ξερή. Το κοινό χαρακτηριστικό όλων αυτών των παιχνιδιών είναι ότι έχουν ένα συγκεκριμένο σετ καρτών (συνήθως 300-400, αλλά υπάρχουν και εξαιρέσεις) μερικές από τις οποίες βρίσκονται με τυχαία κατανομή στα πακέτα καρτών προς πώληση. Ετσι, κάθε πακέτο περιέχει διαφορετικό μείγμα καρτών, όπως και στις κάρτες και τα αυτοκόλλητα που μαζεύαμε ή μαζεύουμε ακόμα μερικοί. Φυσικά, για να παίξει κανείς με καλές πιθανότητες νίκης, θα πρέπει να έχει μερικούς συνδυασμούς καρτών οι οποίες δεν βρίσκονται και τόσο εύκολα. Ετσι λοιπόν προκύπτει το φαινόμενο ανθρώπων που αγοράζουν τα πακέτα των καρτών με τις κούτες.

Φυσικά, η απόκτηση κάποιου αριθμού καρτών είναι μόνο η αρχή. Το δεύτερο βήμα (και πιο σπουδαίο απ' όλα) είναι να κατασκευάσει ο παίκτης την τράπουλα που θα παίξει. Ανάλογα με το παιχνίδι και τις κάρτες που έχει, ο παίκτης καλείται να κατασκευάσει μια τράπουλα για να παίξει το παιχνίδι. Κάθε κάρτα του σετ κάνει διαφορετικά πράγματα, και ορισμένοι συνδυασμοί δίνουν τη νίκη. Ετσι, ο παίκτης πρέπει να επιλέξει τη στρατηγική του και μετά να κατασκευάσει την τράπουλα που θα του δίνει τη δυνατότητα να την ακολουθήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δεν είναι τόσο δύσκολο, ούτε κουραστικό όσο ακούγεται. Απλώς, είναι μια ευκαιρία να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει.



Αφού έχει κανείς την τράπουλά του, μπορεί επιτέλους να παίξει, να νιώσει τη μαγεία αυτών των παιχνιδιών. Οι παρτίδες διαρκούν λίγο και δεν είναι καθόλου βαρετές. Οι κανόνες είναι σχετικά απλοϊκοί συνήθως, χωρίς όμως αυτό να κάνει το παιχνίδι α-

πλό. Εύκολο να το μάθει κανείς, δύσκολο να το κατακτήσει εντελώς. Πέρα από την ταχύτητα και την ευκολία τους, τα παιχνίδια με τις κάρτες έχουν άλλον έναν "άσσο" τις λίγες απαιτήσεις. Το μόνο που χρειάζεται είναι δύο τράπουλες και δύο αντίπαλοι (ε, εντάξει, και μια επιφάνεια για να γίνει το παιχνίδι). Είναι παιχνίδια χωρίς όρια. Ούτε οι τσάντες με φιγούρες των Wargamers, ούτε οι σωροί βιβλίων, τα χαρτιά και τα ζάρια των role-players. Μπορείς να βρεις έναν εντελώς άγνωστο που να έχει και αυτός κάρτες, και σε λίγα λεπτά να έχετε ήδη στήσει παιχνίδι. Στην πραγματικότητα, δεν χρειάζεται καν να μιλάτε την ίδια γλώσσα! (Αρκεί βέβαια να καταλαβαίνετε και οι δύο τις κάρτες...)

Αρκετά "μπλα μπλα" ως τώρα, ας δούμε μερικά από αυτά τα παιχνίδια.

Πρώτο και κύριο έχουμε τον ακλόνητο μέχρι τώρα βασιλιά, το Magic. Απατηλά απλό, ατέλειωτα βαθύ, είναι εκπληκτικό παιχνίδι. Κάθε παίκτης αναλαμβάνει τη θέση ενός μάγου και προσπαθεί με τα μαγικά του (τις κάρτες στα χέρια του) να εξοντώσει τους αντιπάλους του. Τέρατα εμφανίζονται από το πουθενά για να πατήσουν τις ορδές του αντιπάλου, μπάλες φωτιάς πετάνε από εδώ και από εκεί, θεοί εμφανίζονται, ολόκληρες εκτάσεις γης εξαφανίζονται, και πάει λέγοντας...

Οι κανόνες είναι απλοί: Κάθε παίκτης έχει είκοσι πόντους ζωής και σκοπός του είναι να μηδενίσει τις ζωές του αντιπάλου, είτε πετώντας ξόρκια που κάνουν ζημιά είτε χρησιμοποιώντας τέρατα από την τράπουλά του για να τον χτυπήσουν.

Σε κάθε γύρο οι παίκτες παίρνουν μερικές κάρτες από την τράπουλά τους η οποία είναι τυχαία ανακατεμένη και περιέχει ξόρκια και γαίες. Οι γαίες είναι κάρτες που δίνουν στον παίκτη μαγική ενέργεια για να κάνει τα ξόρκια του. Διαφορετικές γαίες δίνουν ενέργεια για διαφορετικά ξόρκια, οπότε κάθε παίκτης πρέπει να κρατάει ορισμένες ισορροπίες στη σύσταση της τράπουλάς του (καιρός να ξεθάψετε ό,τι μάθατε στο λύκειο για θεωρία πιθανοτήτων). Βέβαια, και ο αντίπαλος κάνει τα ίδια, ενώ ταυτόχρονα προσπαθεί να αμυνθεί στις επιθέσεις. Τύχη και τέχνη είναι αναγκαία για να νικήσετε.

MAGIC THE GATHERING

Το Magic: The Gathering έχει να καυχηθεί ένα τεράστιο νούμερο φανατικών οπαδών (τουλάχιστον 100 εκ των οποίων βρίσκονται στην Ελλάδα) που διοργανώνουν αγώνες, συναντήσεις και τουρνουά. Ενδεικτικά, για να δείτε πόσο σοβαρά είναι τα πράγματα, μετά το Πάσχα (στις 6 Μαΐου) διοργανώνεται πανελλήνιο τουρνουά με πρώτο και δεύτερο βραβείο ένα ταξίδι στην Αμερική για το παγκόσμιο πρωτάθλημα, προσφορά της Wizards of the Coast (η κατασκευάστρια εταιρία) και των καταστημάτων Κάισσα-Μονόκερως.

SPELLFIRE

Δεύτερο έχουμε το Spellfire, μια προσπάθεια της TSR (ξέρετε, η εταιρία που κυκλοφορεί τα προϊόντα του AD&D) να "χτυπήσει" το Magic, που δεν τα κατάφερε, δυστυχώς γι' αυτήν. Στο Spellfire έχουμε ένα πιο απλό παιχνίδι, πάλι με τέρατα, ήρωες και ξόρκια, στο οποίο οι παίκτες παλεύουν για το ποιος θα προλάβει να κυριαρχήσει σε κάποιες περιοχές. Γρήγορο, υπερβολικά απλό, γνωρίζει μεγάλη επιτυχία με τους παίκτες του AD&D, μια και οι κάρτες βασίζονται σε στοιχεία του παιχνιδιού. Δεν είναι τόσο



βαθύ όσο το Magic, αλλά πολύ καλό για εισαγωγικό στη φιλοσοφία των card games.

STAR TREK

Για τους φίλους της επιστημονικής φαντασίας και κυρίως γι' αυτούς που ταλαιπωρούσε ο ANTENNA με τις απαράδεκτες ώρες προβολής της σειράς, υπάρχει το Star Trek: The Next Generation. Κάθε παίκτης παίρνει μία από τις φυλές που εμφανίζονται στη σειρά (Romulans, Federation, Klingons), κατεβάζει αστρόπλοια, πλήρωμα και εξοπλισμό, και ξεκινάει να εκπληρώσει αποστολές για να μαζέψει πόντους. Εντυπωσιακές κάρτες με σκηνές από την τηλεοπτική σειρά.



JYHAD

Τέλος, για τους πιο "σκοτεινούς", υπάρχει το Jyhad: The Eternal Struggle. Ενα παιχνίδι που αντιπροσωπεύει τη σύγκρουση βρικολάκων για εξουσία. Καταπληκτικές κάρτες με πολύ ατμοσφαιρικές εικόνες, και αρκετά καλοί κανόνες. Βασισμένο στον κόσμο του Vampire: The Masquerade (ένα παιχνίδι ρόλων της White Wolf) έχει βρικόλακες να πολεμάνε ο ένας τον άλλο στον σύγχρονο κόσμο, με όπλα, πολιτικά κόλπα ή πατροπαράδοτη μαγεία. Προβληματίζει μόνο ως προς το ότι είναι αρκετά δύσκολο να το μάθει κανείς. Εχει περισσότερους κανόνες από τα υπόλοιπα, αλλά, αν το μάθει κανείς, είναι το πιο απολαυστικό απ' όλα.

Σε γενικές γραμμές, αυτά είναι τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά. Για να τα βρείτε, αρκεί να επισκεφθείτε ένα από τα καταστήματα της Κάισσας ή το Μονόκερω ή να περάσετε από τον Gamer's Circle (τηλ.: 8813990), το σύλλογο φίλων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, όπου μπορείτε πάντα να βρείτε κάποιον να παίζει ή να ψάχνει για αντιπάλους.



Είναι σίγουρο πάντως ότι τα παιχνίδια με κάρτες ήρθαν για να μείνουν. Δεν είναι μια παροδική τρέλα. Αποτελούν μια έξυπνη λύση για κάποιον που θέλει να παίξει κάτι απλό και γρήγορο ή να κάνει ένα διάλειμμα από κάποιο πιο πολύπλοκο παιχνίδι. Πέρα από τη χαρά του παιχνιδιού, τροφοδοτούν και τη συλλεκτική μανία πολλών καθώς προσπαθούν να μαζέψουν τα σετ των καρτών. Ηδη έχουν φανατικούς οπαδούς που παίζουν αποκλειστικά αυτά, ικανοποιημένοι με τα ήδη υπάρχοντα και αυτά που κυκλοφορούν συνέχεια. Σύντομα, μέσα στον Απρίλιο, στα υπάρχοντα πρόκειται να προστεθούν πολλά νέα, όπως τα Wyvern (όπου οι παίκτες μαζεύουν στρατούς με δράκους, οχυρώνουν πόλεις, μαζεύουν θησαυρούς), Blood Wars (τη νέα απάντηση της TSR με ένα παιχνίδι με εκπληκτικό artwork και gameplay), Sim City (οργάνωση πόλης!), Illuminati κ.ά. Το μόνο όριο είναι η τσέπη σας. Ακόμα και αν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια ρόλων ή στρατηγικής, δοκιμάστε να παίξετε ένα παιχνίδι με κάρτες. Ποιος ξέρει, μπορεί να κρύβετε έναν gamer μέσα σας!

COMPUTERS

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ, αναβαθμίσεις, αγορές, πωλήσεις, ανταλλαγές υπολογιστών, περιφερειακών, οθονών. ΔΩΡΕΑΝ έλεγχος, τιμές ΣΟΚ. MCS. Χρήστος Μαγαλιός, Λυσικράτους 72 & Ξενοφώντος, 176 74 Τζιτζιφιές. Τηλ.: 9425168.

AMIGA 1200 με 80HD και monitor 10845 με joystick και παιχνίδια πωλείται 240.000. Τηλεφωνητής. Τηλ.: 6841979.

AMIGA 500 1 MB + 2nd drive + joystick + 50 Gamedisks 65.000 δρχ. Μιχέλης Κων/νος, Αγ. Μελετίου 8, Κυψέλη. Τηλ.: 8818614.

SOFTWARE

IRON SOFT - ΜΟΝΟ AMIGA GAMES
1) Πάμφθηνες τιμές
2) ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή
3) Δωρεάν κατάλογος
4) Αυθημερόν αποστολή.
Γκούτσης Δημήτρης, Post Restant Αγ. Κων/νου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: 094/397593.

AMIGA SOFTWARE - HARDWARE
1. 10.000 δισκέτες.
2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά.
3. Δισκετοθήκες, δισκέτες, joysticks, σκληροί δίσκοι κ.ά.
Κώστας Σινανάς, Γαρδικίου 12-14, 104 43 Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

**** AMIGA POWER ****
* Gamedisk = 200 δρχ.
* Συνδρομή = 150 δρχ.
* Δισκέτες = 85 δρχ.
* Ταχύτατη Αποστολή.
* Δωρεάν Παράδοση. Νεκτάριος Μαυριδάκης, Καζανόβα 86, 185 39 Πειραιάς. Τηλ.: 4183753.



SNES σε άριστη κατάσταση - 2 joypads - 9 super games μόνο 99.000! Σταύρος-Βασίλης, Αγ. Σπυρίδωνος 44. Τηλ.: 2910117.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE**
ΠΡΟΣΦΟΡΑ στα 50 Disks + 10 δώρο. GAMEDISK 200 - 250 δρχ. Συνδρομές επιλεκτικές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ στο σπίτι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ Ελλάδα και Κύπρο. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδειάς 5 Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ** AMIGA + PC SOFTWARE ***
* TOP - Games - Demos - Utilities!
* GAMEDISK 250 δρχ.!
* PC 300 δρχ!
* Μηνιαία συνδρομή 5.000 δρχ.!
* Συνδρομές σε VIDEO!
* VIDEO backup 10.000!
* Δωρεάν κατάλογος!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές σε ΕΠΑΡΧΙΑ!
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε CD και TAPE!
* Εγγραφές και συνδρομές Amiga σε CD!
* CD TITLES!
* Μεταφορές σκληρών δίσκων σε CD μόνο με 5.000 δρχ.!

Βασίλης. Τηλ.: 5012307.

AMIGA VISION CLUB.
GAMEDISK 250 δρχ. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 6.000 δρχ. ΣΥΝΕΧΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ ΕΠΑΡΧΙΑ. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

CD - εγγραφές - συνδρομές σε πολύ χαμηλές τιμές. Δωρεάν κατάλογος - δωρεάν παράδοση αυθημερόν. Ιωάννης Ταμπακόπουλος, Χάνσεν 37, Πατήσια. Τηλ.: 01/2017010 (απόγευμα).

***** AMIGA *****
- GAMEDISK + MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ) = 250.
- ΔΩΡΟ 800 TIPS.
- Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ.
- Υπεύθυνη ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ.

Μάκης Μπόλλας, Μ. Κόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

AMIGA COLLECTION CLUB
GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομές γρήγορες 200 δρχ. Αντικαταβολές EXPRESS - COURIER. Δωρεάν κατάλογος. CD32 ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΣΥΛΛΟΓΕΣ, ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD - BACKUPS ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ. ΓΙΩΡΓΟΣ, ΗΛΙΟΥ 5, ΑΘΗΝΑ. Τηλ.: 2686996.

AMIGA Gamedisk = 220!!! Εγγυημένη εγγραφή. Συνεχής ενημέρωση. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!! Hardware & αναλώσιμα. Πλουσιότατη συλλογή. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128. Παιχνίδια & προγράμματα. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ! Περιφερειακά. Εγγυημένο SERVICE. Δωρεάν κατάλογος. Ασυναγώνιστες προσφορές. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA ATHENS CLUB.
Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Game + disk = 200. Αυθημερόν παράδοση. Αντικαταβολές επαρχία. ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΩΡΕΣ. Δημόπουλος Χρήστος, Μιλτιάδου 50, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9844948.

GREEKLINE GROUP.
Το όνομα για τους έξυπνους στο χώρο του Soft. Τα πάντα γύρω από την AMIGA. Ταχύτερα από όλους και στην παραλαβή και στην παράδοση. Τώρα και PC συνδρομές σε CD, DAT ή TAPE. Τηλ.: HOTLINE 2846349, 2822141. Ολες τις ώρες.

***** AMIGAMANIA 9323458 *****
* GAMEDISK πολύ ΦΘΗΝΑ!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!
* ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!!
* Εγγραφή ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ!! Steve Quick, Αργαίου 82-88. Τηλ.: 01/9323458.

AMSTRAD 6128, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Τα πάντα για AMSTRAD καθώς και SERVICE, ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Μάκης Μπόλλας, Μ. Κόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

*** ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB ***
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!! ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!! Φοβερές ΤΙΜΕΣ!!! Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!! Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Μανώλης. Τηλ.: 5743080.

***** GREEK GODS TEAM *****
- Η μεγαλύτερη συλλογή AMIGA στην Ελλάδα.
- Τώρα η γνωστή υποστήριξη και σε PC.
- Συνεχής ανανέωση. Ζητήστε δωρεάν κατάλογο.
- TURBO παραδόσεις μιας ώρας.
- NITRO αποστολές πανελλαδικά.
- Συνδρομές όλων των τύπων ΓΡΗΓΟΡΑ. Πάμφθηνο HARDWARE και σε μεταχειρισμένα.
- Κενές δισκέτες NAME = 100, NONAME = 89. Δημήτρης - Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

***** DIGITAL AMIGA *****
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.



- Συνδρομές σε CD-ROM (multisession)!!! Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Αγγελος - Ακης. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

Φίλοι της AMIGA, για σας που θέλετε επιλογή ακόμα και 1 δισκέτας σε προσιτή τιμή, ταχύτατη παράδοση κατ' οίκον, δωρεάν κατάλογο σε δισκέτα, εγγυημένη εγγραφή, τακτική δίμηνη ενημέρωση με ταχυδρομικό κατάλογο όλων των νέων κυκλοφοριών, φθηνές συνδρομές, τις πιο γρήγορες αντικαταβολές και την καλύτερη εξυπηρέτηση από το γνωστότερο όνομα στο χώρο της AMIGA, η λύση είναι ΛΟΥΗΣ. Τηλεφωνήστε σε μας μια φορά και δεν θα χρειαστεί να πάρετε ποτέ κανέναν άλλο. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας. Τηλ.: 7221531.

AMIGAS. ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ. ΓΙΑΝΝΗΣ. ΤΗΛ.: 5822659.

AMIGA SOFTWARE. Παράδοση: ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Ταχύτατη εξυπηρέτηση ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ. Αντικαταβολές - Συνδρομές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB.
Gamedisk 200-250 δρχ. Κατάλογος δωρεάν σε δισκέτα. Πανελλήνιες - Συνδρομές - Αντικαταβολές. Παράδοση στο σπίτι για 25 disk + μεταφορικά. Αντικατάσταση σε κάθε βλάβη. Δημήτρης Αραβαντινός, Διγενή 128. Τηλ.: 2530645.

AMIGASTATION PD:
Utilities, προγράμματα μουσικά, επαγγελματικά, Videoτίτλοι, Demomakers, εικόνες, FredFish, PDSoft, 17Bit, hacking. Επίσης: Videobackup, Midi, τροφοδοτικά 200W, κλειδωτήρια, συλλογές, κατασκευές, σκληροί A1200, καλώδια. Τηλ.: 8617222 (18:00-21:00).

**** EKTOR-SOFT **** AMIGA-PC SOFTWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, UTILITIES. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Δισκέτες 3.5 ιντσών από 84 δρχ.! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE: AMIGA 1200: AMIGA 600: 6.900 δρχ. AMIGA CD32: 68.000 δρχ. CX1: 89.000 δρχ. ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTERS - CONSOLE GAMES - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. Ε. Καψούλης, Ζαΐμη 28, Εξάρχεια - Αθήνα. Τηλ./Fax: 8236141.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA, 30 ελληνικά πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα-έξοδα, ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEOBACKUP, SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730.

PC SOFTWARE BY GG. TEAM. ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ 8c GAMES. ΝΕΟΙ ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΝΙΚΟΣ. ΠΡΑΞΙΤΕΛΟΥΣ 197, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4532098 - 4285898.

COMPUTER μαθήματα για μαθητές και φοιτητές κάθε Σάββατο. ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ για ενήλικες. SAPPHO SOFT. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 9, ΓΛΥΦΑΔΑ. Πληροφορίες: Τηλ.: 8981306 (Σάββατο πρωί).

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΚΑΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ, ΒΡΕ ΠΑΙΔΙΑ!



Αγαπητό Pixel,

Εχω μια Amiga 500+ με 4MB και διπλό Kickstart. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Ας περάσουμε λοιπόν σε κάποιες ερωτήσεις αλλά και "υποδείξεις" ή, κοινώς, παρατηρήσεις.

1) Θα μου συμβούλευες να αγοράσω σκληρό δίσκο ή Hard Drive; (τιμή και πόσα MB).

2) Θα ήταν καλό να κάνω και άλλη επέκταση μνήμης;

3) Το Mortal Kombat θέλει δύο drive; Αν όχι, πώς αλλιώς τρέχει; (και το I και το II)

4) Μπορώ να τρέξω το Workbench της A1200;

5) Ποιο είναι το καλύτερο πρόγραμμα ζωγραφικής για Amiga;

6) Γιατί δεν βάζετε δισκέτα (like PC Master);

7) Πιστεύω πως η A1200 είναι αποτυχία!!!

8) Και μια μικρή βοήθεια από εμένα στους φίλους του Jungle Strike: (Κωδικοί επιπέδων)
1) RXMZJFYBLML 2) 94JDR9XTSPM
3) X742BW74PJ3

Φιλικά, Φίλιππος



Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου, γιατί απ' ό,τι κατάλαβα τα έχεις μπερδέψει λίγο τα πράγματα.

1) Σκληρός δίσκος ή Hard Disk; Κανένα πρόβλημα, μια και μιλάς ακριβώς για το ίδιο πράγμα. Απλώς, σκληρός δίσκος είναι η ελληνική ορολογία, ενώ Hard Disk η αγγλική. Ενα άλλο παράδειγμα για να το καταλάβεις. Μαλακή δισκέτα ή Disk Drive; Και οι δύο ορολογίες αναφέρονται στη μονάδα δισκέτας που έχει η Amiga σου στο δεξιό μέρος της.

2) Μόνο αν σου περισσεύουν χρήματα, γιατί με 4MB είσαι ο καλύτερος του χωριού, καθώς από τις ερωτήσεις σου κατάλαβα ότι σε ενδιαφέρουν μόνο τα παιχνίδια.

3) Το Mortal Kombat (I ή II) τρέχει και με ένα drive, απλώς είναι λίγο κουραστική η εναλλαγή των δισκετών.

4) Οχι.

5) Μα, η σειρά Deluxe Paint.

6) Γιατί δεν θέλουμε να κοροϊδεύουμε τον κόσμο! Θα γίνω λίγο πιο σαφής: Το περιοδικό απευθύνεται σε Amiga και Console χρήστες. Αν βάζαμε μια δισκέτα για Amiga, αυτό θα είχε ως αποτέλεσμα να αυξηθεί η τιμή του περιοδικού. Φαντάζεσαι ένα χρήστη κονσόλας να πληρώνει το περιοδικό πιο ακριβό επειδή θα έχει δισκέτα η οποία θα του είναι τελείως άχρηστη; Βέβαια, υπάρχει και η άλλη λύση. Ο κάτοχος κονσόλας να παίρνει τη δισκέτα και να τρέχει στα κατά τόπους μαγαζιά να του την αντιγράφουν σε cartridge! Μη γελάς καθόλου!!!

7) Γιατί το λες αυτό. Ισα ίσα που η A1200 είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί σε home μηχάνημα αυτή τη στιγμή (πάντα σε σχέση τιμής προς απόδοση).

8) Σε ευχαριστούμε για τους κωδικούς και πιστεύουμε πως θα βοηθήσουν πολλούς φίλους.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΠΕΙΡΑΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ;



Συγχαρητήρια για το πλούσιο σε ύλη περιοδικό, που είμαι σίγουρος ότι κατέχει τα πρωτεία στις καρδιές των αναγνωστών. Είμαι κάτοχος μιας A1200, ενός Game Gear και ενός Game Boy.

1) Οι υπολογιστές και γενικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πειράζουν τα μάτια; Αν ναι, υπάρχει τρόπος να προστατευτούμε – και ποιος;

2) Μπορείς να κατατάξεις τις εξής κονσόλες με τη σειρά, ξεκινώντας από την καλύτερη; Game Gear, Game Boy, Atari Lynx.

3) Υπάρχει πιθανότητα να κυκλοφορήσει Hand Held Console με περισσότερα από 8bit;

Φιλικά, Ανδρέας



Σε ευχαριστούμε που κατατάσσεις το περιοδικό μας σε αυτή τη θέση. Χωρίς δεύτερη καθυστέρηση περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου.

1) Παν μέτρον άριστον, έλεγαν οι αρχαίοι ημών πρόγονοι, και σε διαβεβαιώ πως είχαν απόλυτο δίκιο. Δεν χρειάζεται να κάθεσαι με τις ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σου. Μια-δυο ωρίτσες πιστεύω πως είναι αρκετές. Ασε που αν "κολλήσεις" περισσότερες ώρες αρχίζεις και γίνεσαι αντικοινωνικός. Σε αυτή την περίπτωση, θα σου συνιστούσα την αγορά ενός καλού φίλτρου οθόνης, που προσφέρει κάποια προστασία.

2) Μπορώ, και θα δικαιολογήσω τη σειρά που θα τις βάλω. Λοιπόν, στην πρώτη θέση θα έβαζα το Game Gear, γιατί είναι έγχρωμο, έχει πάρα πολλά παιχνίδια και αν ποτέ το θελήσεις μπορεί να γίνει και τηλεόραση. Στη δεύτερη θέση θα έβαζα το Lynx κατά πρώτο λόγο, γιατί πολύ απλά είναι και αυτό έγχρωμο. Βέβαια, δεν έχει την πληθώρα των παιχνιδιών του Game Boy, αλλά αυτό είναι μαυρόασπρο. Αρα στη δεύτερη θέση μπορείς να κατατάξεις εσύ το μηχάνημα που νομίζεις.

3) Για την ώρα, άγνωστο. Μπορεί στο μέλλον.

BEST OF THE BEST



Αγαπητό Pixel, Γεια σου! Αφού πω ότι είσαι το the best of the best περιοδικό για home computers (και όχι μόνο) θα μπω στα ερωτήματά μου για εξοικονόμηση χώρου. Είμαι κάτοχος μιας A500 (1MB) και θα ήθελα να ρωτήσω τα εξής:

α) Θα ήταν καλή κίνηση να πουλήσω την 500άρα και να αγοράσω μια A1200;

β) Θα κυκλοφορήσει CD-ROM Drive για την A1200; Αν ναι, θα υποστηρίζεται όπως και το CD για PC;

γ) Εχω ακούσει πως μια A500 μπορεί να γίνει A1200 με επέκταση μνήμης και μια ειδική κάρτα. Αληθεύει; Αν ναι, πόσο κοστίζει;

δ) (Και μια τρελή ερώτηση) Πώς θα μπορούσε κάποιος να γίνει μέλος της σύνταξης του Pixel;

Φιλικότατα, Μαρίνος Τσουκαλάς



Φίλε Μαρίνο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Περνάμε στις ερωτήσεις σου:

α) Αν βρεις μια A1200 σε καλή τιμή, ναι. Βέβαια, θα σου συνιστούσα λίγη ακόμη υπομονή, μέχρι να ξεκαθαρίσει το "πρόβλημα Commodore".

β) Εχει κυκλοφορήσει CD-ROM Drive για την Amiga. Μάλιστα ήμαστε από τους πρώτους που παρουσιάσαμε το Zappo CD drive για A1200. Οσο για την υποστήριξη, να πού-



με πως τρέχει όλα τα προγράμματα του CD32 χωρίς κανένα πρόβλημα.

γ) Αδύνατον να γίνει Α1200, όση μνήμη και να βάλεις, όσες κάρτες και να προσθέσεις. Είναι δύο διαφορετικές τεχνολογίες, με άλλα "τσιπάκια", άλλη πλακέτα και άλλες δυνατότητες. Αρα μην ακούς τίποτε από αυτά που σου λένε.

δ) Η ερώτησή σου δεν είναι καθόλου τρελή. Απλώς, εσύ είσαι παλαβός, που θέλεις να γίνεις συντάκτης του περιοδικού! Καλά, καλά, αφεντικό, πλάκα κάνω! Λοιπόν, για να γίνεις συντάκτης του περιοδικού, θα πρέπει να έχεις γνώσεις γύρω από το αντικείμενο, πολύ χιούμορ, άνεση στο γράψιμο και πολλή αγάπη για τους υπολογιστές.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΤΟ ΑΡΙΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ



Αγαπητοί φίλοι–συντάκτες του Pixel,

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Με μεγάλη μου χαρά βλέπω το αγαπημένο μου περιοδικό να γίνεται μήνα με το μήνα καλύτερο και να αγγίζει την τελειότητα. Είχα τη μεγάλη χαρά να δω το πρώτο μου γράμμα "Γράμμα του μήνα". Δεν ξέρετε τι χαρά ένιωσα. Ετσι, πήρα το θάρρος να σας ξαναγράψω. Επειδή οποιαδήποτε απορία είχα την έλυσα μέσα από την καταπληκτική ύλη σας, θα προσπαθήσω να κάνω μια –πάντα καλοπροαίρετη– κριτική του όλου περιοδικού.

Θα ξεκινήσω από το PixelMania. Πολύ σωστή η απόφασή σας να το παραχωρήσετε αποκλειστικά στις κονσόλες. Ετσι, όλοι οι console users έχουν τον δικό τους χώρο και όλα τα θέματα που τους αφορούν συγκεντρωμένα. Η ποιότητα των σελίδων καθώς και της αφίσας του PixelMania είναι άριστη.

Ας περάσω τώρα στο κυρίως Pixel. Πολύ καλή η στήλη "Terra Informatica". Οι παρουσιάσεις καινούριων hardware κομματιών καθώς και νέων από όλο τον κόσμο γίνεται με πάρα πολύ ωραίο τρόπο. Στη συνέχεια, τα διάφορα "Hardware Test" βρίσκονται σε πολύ υψηλά επίπεδα, με αποκορύφωμα το test του Sony Playstation.

Η στήλη "Console Market" αποτελεί μια άλλη εξαίσια παρουσίαση του κόσμου της κονσόλας. Πολύ μου άρεσε η συγκεντρωτική παρουσίαση όλων των παιχνιδομηχανών. Η στήλη "Software Flash" παρουσιάζει με τον πιο άριστο τρόπο τους επερχόμενους τίτλους για όλα τα μηχανήματα.

Τώρα, όσον αφορά στα reviews, τα πολλά λόγια είναι φτώχεια! Αριστα γραμμένα, με σωστό αριθμό φωτογραφιών μεγάλης ευκρίνειας και πάντα με μια χιουμοριστική διάθεση. Πολύ καλή η ιδέα για την αφίσα που συνοδεύει το Special Review, μια και είναι κάτι που πολλοί αναγνώστες το ζητούσαν. Αριστη η στήλη για τα "Multi User Games" αλλά και τα "Hints'n'Tips". Ακόμα, χάρηκα πολύ τη στροφή του περιοδικού σε σοβαρότερες εφαρμογές που εγκαινιάζει η στήλη "Amos Basic". Τέλος, σας αξίζουν συγχαρητήρια για τη στήλη "RPG". Πραγματικά προσεγμένη δουλειά και άκρως ελκυστική.

Τελειώνοντας θα ήθελα να κάνω μια πρόταση. Να δημιουργηθεί μια στήλη όπου οι αναγνώστες θα μπορούν να στείλουν τα δικά τους reviews/κριτικές πάνω σε παιχνίδια. Κάτι τέτοιο σίγουρα θα ήταν τρομερό.

Προσπαθώντας να είμαι αντικειμενικός, έψαξα πραγματικά φιλότιμα να βρω κάτι που να αμαυρώνει την άριστη εικόνα του περιοδικού. Μάταια!!! Και τότε κατάλαβα πως, αν αγαπάς πραγματικά κάτι, το αγαπάς γι' αυτό που είναι. Εξάλλου, σας θεωρώ τους καλύτερους φίλους μου.

Με μεγάλη εκτίμηση,

Στρατηγάκης Βασίλης



Φίλε Βασίλη,

Με τα τόσο καλά σου λόγια, πρέπει να ομολογήσω πως κατάφερες να με κάνεις να "κοκκινίσω". Να είσαι σίγουρος πως από τη στιγμή που έχουμε αναγνώστες σαν και εσένα, που κατά καιρούς μας δίνουν ιδέες μέσα από τα γράμματά τους, μας κάνουν παρατηρήσεις για τυχόν λάθη που έχουν γίνει, εμείς προσπαθούμε να γινόμαστε μήνα με το μήνα ακόμη καλύτεροι, να διορθώνουμε τα λάθη μας, να δημιουργούμε καινούριες στήλες, να παρουσιάζουμε θέματα που απασχολούν τους χρήστες και άλλα πολλά, πιστεύοντας πάντα πως και εμείς από την πλευρά μας βάζουμε ένα λιθαράκι στην ενημέρωσή σας γύρω από τον κόσμο της Πληροφορικής και της νέας τεχνολογίας.

Την ύλη μας προσπαθούμε να την αντλούμε από γεγονότα, νέα προϊόντα, software και περιφερειακά που υπάρχουν στη χώρα μας και που μπορείτε να βρείτε όλοι εσείς κάνοντας μια βόλτα στα μαγαζιά. Θα ήταν τελείως ανούσιο αν παρουσιάζαμε πράγματα που κυκλοφορούν σε Αγγλία, Αμερική και εγώ δεν ξέρω πού αλλού, χωρίς να μπορείτε να τα βρείτε. Αυτή μας την προσπάθεια, ευτυχώς, τη στηρίζουν και τα εδώ καταστήματα, προσφέροντάς μας πάντα πρώτοι τα νέα προϊόντα που εισάγουν.

Δεν θα επεκταθώ άλλο γιατί ο χώρος είναι περιορισμένος και πρέπει να δουν και άλλοι αναγνώστες τα γράμματά τους. Κλείνοντας θα ήθελα να πω ότι η πρότασή σου για τη δημιουργία μιας στήλης όπου θα μπορείτε όλοι οι αναγνώστες να κάνετε τη δική σας κριτική για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν, δεν είναι κακή ιδέα. Αν πιστεύουν και οι άλλοι αναγνώστες πως υπάρχει ενδιαφέρον για μια τέτοια στήλη, ας αρχίσουν να στέλνουν τα σχόλιά τους και σύντομα θα πραγματοποιηθεί. Περιμένουμε ανταπόκριση.

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • Β

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 000	2.800
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.100
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
Ρ5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
Ρ6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
Ρ7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.900
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	4.600
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** Σελίδες 672	9.300
Λ31.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ32.	**INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 352	4.100

ΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.500
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.500
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.500
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.500
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.500
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.500
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.500
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.500
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.500
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.500
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.500
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.500
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.500
G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.000
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.000
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.000
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.000
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.000
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.000
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.000
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.000
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.000
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.000
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.000
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.000
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.000
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.000
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.000

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0** νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	3.990
V2.	ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	3.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	3.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3) Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:................ ΟΝΟΜΑ:................ ΗΛΙΚΙΑ*:........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................ ΠΟΛΗ:................ ΤΚ:........ ΤΗΛ.:........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................ ΗΜ/ΝΙΑ:........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ................

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

PIXEL

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 900 δρχ.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 8.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.................................)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 15.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο..................με το ποσό των..............δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD

(Αριθμός κάρτας................................Ημ/νία λήξεως.....................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή..

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....**ΗΛΙΚΙΑ** ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
Τ.Κ.______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τιμής τους, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών), Λ. Συγγρού 44, Τ.Κ. 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ Computers

❑ Software

❑ Περιφερειακά

❑ Γενικά

Σημειώστε με Χ το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ______
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ______ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ______ ΤΗΛ.______
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______ ΗΜ/ΝΙΑ ______

❑ Χρεώστε το ποσό των........................δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως..............................

Υπογραφή...

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

★ΠΑΡΑ ΛΙΓΟ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ★

★13 - ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995 Π. Χ.
ΤΙΜΗ: 13 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ★

κάισσα

★Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΟΙ ΟΥΡΑΝΟΙ ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΜΑΥΡΙΖΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ ΑΡΧΙΖΟΥΝ... ΤΟ "BLOOD WARS" CARD GAME ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ★

★Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α) "RUINS OF ZHENTIL KEEP"
β) "THE COMPLETE MASTER BOOK OF NECROMANCERS"★



ΑΚΟΥΣΑ ΟΤΙ ΤΟ ΜΑΪΟ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ "MAGIC THE GATHERING"!

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΘΑ ΤΑΞΙΔΕΨΟΥΝ ΔΩΡΕΑΝ ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ!



★BLOOD WARS
(CARD GAME)
ΟΙ ΠΟΛΕΜΑΡΧΟΙ ΜΕ ΤΙΣ ΑΙΜΑΤΟΒΑΜΜΕΝΕΣ ΛΕΓΕΩΝΕΣ ΤΟΥΣ, ΜΑΧΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ "PLANESCAPE". Η ΑΙΩΝΙΑ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ ΜΟΝΟΜΑΧΙΑΣ. ΚΑΘΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ, ΚΑΘΕ ΠΑΡΤΙΔΑ, ΚΑΘΕ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ, ΚΑΘΕ ΚΙΝΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ★

★BLOOD WARS
(ESCALATION PACK #1: REBELS AND REINFORCEMENTS)
ΤΟ "BLOOD WARS" ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΣΠΑΝΙΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ: ΤΟ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΟ ΑΓΝΩΣΤΟ★





★"THE COMPLETE MASTER BOOK OF NECROMANCERS"
(DUNGEON MASTER GUIDE RULES SUPPLEMENT)
ΟΤΙ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟΥΣ "NECROMANCERS" ΚΑΙ (ΓΙΑ ΕΥΝΟΗΤΟΥΣ ΛΟΓΟΥΣ) ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΔΩ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ, ΤΑ ΝΕΑ ΞΟΡΚΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΕ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΝΕΚΡΟΥΣ ΚΑΙ ΕΞΑΦΑΝΙΖΟΥΝ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ★

★"RUINS OF ZHENTIL KEEP"
(CAMAPIGN EXPANSION)
ΣΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΤΟΥ ΑΡΧΗΓΕΙΟΥ ΤΟΥ "BLACK NETWORK OF THE ZHENTARIM" ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΕΙ Ο "LORD CHESS" ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΑΧΑΝΕΙΣ ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ ΠΟΥ ΚΡΥΒΟΥΝ ΦΟΒΕΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ. ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΟΙ ΜΑΓΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ZHENTIL KEEP ΕΧΟΥΝ ΣΚΟΠΟ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ "MOONSEA" ΚΑΙ "SWORD COAST" ★

★"ONCE AROUND THE REALMS"
(NOVEL)
Ο ΓΥΡΟΣ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS" ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΓΙΚΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ VOLOTHAMP GEDRAM. ΤΙ ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΟΜΩΣ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΑΥΤΟ;★



★"THE DANCING HUT OF BABA YAGA"
(ADVENTURE)
Η ΚΑΛΥΒΑ ΤΗΣ ΜΑΓΙΣΣΑΣ "BABA YAGA" ΟΔΗΓΕΙ ΣΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΜΕ ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΔΩΜΑΤΙΑ, ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΓΙΔΕΣ ΑΠΟ ΟΤΙ ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕ ΚΑΝΕΙΣ★





★"THRI-KEEN OF ATHAS"
(ACCESSORY)
ΕΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ Η ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΟΙ ΑΓΡΙΟΙ ΕΝΤΟΜΟ-ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΤΩΝ ΕΡΗΜΩΝ ΤΟΥ "ATHAS" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΑ ΟΠΛΑ, ΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ, ΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΤΟΥΣ★





SPELLFIRE

★SPELLFIRE"
(CARD GAME, AD&D ARTIFACTS BOOSTER)
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΠΑΝΙΑ ARTIFACTS ΠΡΟΣΘΕΤΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΑΣ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΑΝΙΣΧΥΡΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ "SPELLFIRE" ★

★"WYVERN"
(CARD GAME)
ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΤΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ ΕΠΙΒΙΩΝΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΠΕΡΑΝΤΗ ΑΥΤΟΚΡΤΟΡΙΑ ΑΠΟΚΤΩΝΤΑΣ ΑΜΥΘΗΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ. ΣΥΛΛΕΞΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΞΤΕ!★

★"CLANTRI: KINGDOM OF MAGIC"
(CAMPAIGN EXPANSION)
ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΗΧΗΤΙΚΗ ΜΑΓΙΑ ΤΟΥ CD ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΜΕ ΧΑΡΤΕΣ, ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΠΑΝΙΣΧΥΡΩΝ ΜΑΓΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΒΥΖΑΝΤΙΝΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ★

★"ELMINSTER'S ECOLOGIES" APPENDIX, VOL.1: BATTLE OF BONES AND THE HILL OF LOST SOULS
(ACCESSORY)
ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS" ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΙΑΣΗΜΟ ELMINSTER"★



★" ΚΑΪΣΣΑ "
✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα)
546 35 ΘΕΣ / ΚΗ ☎ 212 734
✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα"
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
" ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ "
✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990★